INDY HEAT
Gomme stridenti per un gioco quasi caldo

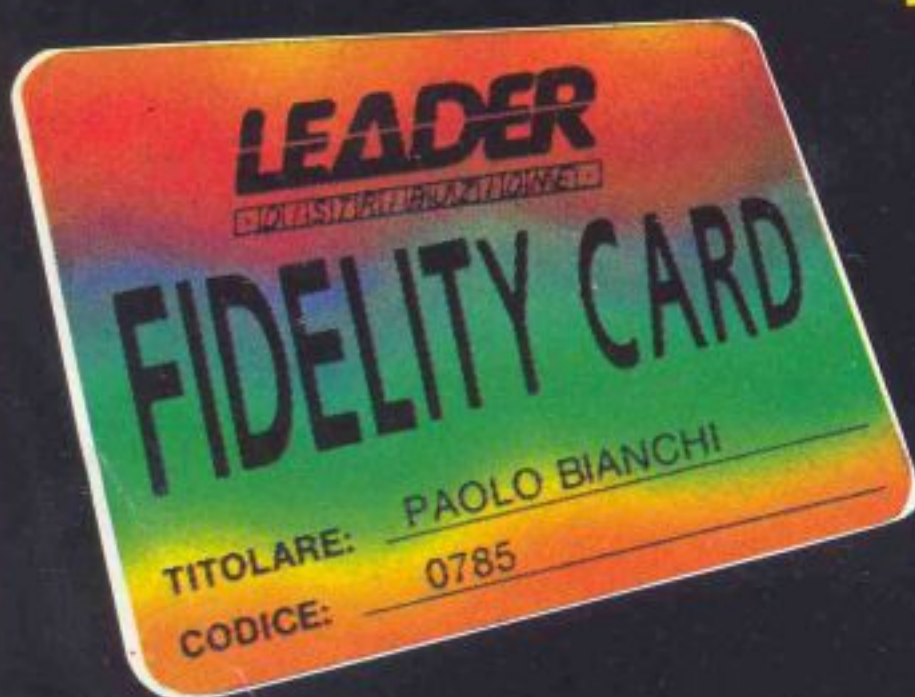
P.P. HAMMER
Dopo tanto cammino è finalmente giunto

MILLEMIGLIA
Corse leggendarie nella vecchia Italia

POTSWORTH & CO.
I bei platform-game esisteranno sempre

FANTASTICO
Lemmings su Spectrum

GRANDE CONCORSO
Zzap! vi regala gli orologi personalizzati

APRILE 1992 - Anno VII Numero 66- Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER Corso Durante 40
NAPOLI - BABY TOYS Via Cisterna Dell'Olio 5/B
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 248/B
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SAN GIORGIO A CREMANO (NA) - TEMA Via Pittore 153
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Commerciale I. Portali-Piazza Matteotti 2 0
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLAND GAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO Corso Zanardelli 3/7
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertàcchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T;E. INFORMATICA 2 Piazza Saragat 8
VILLA CARCINA (BS) - VIDEO IMMAGINE Via Bernocchi 11/B
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)
MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
JESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio 6
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL Corso G. Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
ALTE MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS Viale Delle Industrie
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
ESTE (PD) - COMPU & GAMES Via Tito Livio 5
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS Viale Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
VENEZIA - BARERA Piazza San Marco 4948
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VICENZA - ZUCCATO Corso Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

GRANDI TITOLI FRA CUI:

BOMB HUNT
BUMP-N-RUN
TORPEDO
BALLOON CATCH
CROSS RACER
A-TEAM

Incredibile! 50 giochi al prezzo di 1

PROMOZIONE PRIMAVERA LEADER

C64 CASSETTA LIT. 24.900
C64 DISCO LIT. 29.900
AMIGA LIT. 49.900

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloise, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn. **Grafica e videoimpaginazione elettronica:** Carlo e Alessandra Gandolfi **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 **Fotolito:** Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE

ARIEDITORIALE SUBLIMINALE

Un errore d'impaginazione del numero scorso ha completamente eliminato il messaggio subliminale dello scorso numero. Adesso tutto dovrebbe funzionare... buona caccia!

EDITORIALE SUBLIMINALE

Mi sembra giusto riparlare ancora una volta della rivista che vi raccomando sempre di acquistare ogni mese in edicola, ma non mi è mai capitato di parlare di messaggi subliminali. Non perdete tempo a cercare il significato di questa parola, sono assolutamente convinto che sappiate esattamente di cosa si tratta.
Il fatto è che mentre state leggendo questo editoriale un po' strano, un numero imprecisato di messaggi subliminali vi sta impedendo di capire ciò che sto scrivendo e vi invitano invece a passare il mese di maggio in assoluta tranquillità e benessere, senza dovervi preoccupare di studiare o lavorare.
Zzap! infatti è la rivista giusta e ideale per trascorrere momenti felici perché grazie a lei riuscirete a scoprire tutti i segreti e le novità che potrete vedere prossimamente sul vostro amatissimo 8 bit, e così potrete vincere le scommesse che eventualmente avr ete stipulato e così farvi un bel gruzzoletto. E se per caso il messaggio subliminale fosse bellissimo e completamente diverso da questo? Nessun problema, il mio regalo è un augurio di buona lettura e tanto, tantissimo divertimento!

Stefano Gallarini

P.S. Avete scoperto il messaggio subliminale nascosto in questo Editoriale?

SPECTRUM CLUB

Anche questo mese siamo qui riuniti per parlare di cosa ci prospetta il futuro prossimo dei computer di casa "Sinclair".
Prima di tutto vorrei riportare la vostra attenzione alla pagina accanto che costituisce uno dei maggiori colpi di coda dello Spectrum da diversi anni a questa parte. L'avvento di Lemmings per il caro Spectrum (gira anche in versione 48K) risveglierà sicuramente un po' d'interesse nei confronti del fantasmino.

Ma bando alle ciance, cominciamo a snocciolare le nuove uscite previste nel futuro prossimo.
E' arrivato Pit Fighter. Il futuro cattivissimo che vi vede all'interno di un'arena a combattere per la vita e i soldi è a portata di mano (o quasi, visto che l'importazione ufficiale di giochi per Spectrum è stata interrotta). Tutto questo è valido anche per lo scanzonatissimo Super Space Invaders '91 che presenta una grafica ben definita ed effetti sonori mediocri (anche se la musica, per chi potrà ascoltarla, è molto ben fatta).
Sono anche previsti prossimamente gli arrivi di Smash TV, Battle Command (medaglia d'oro per la versione C64), Alien Storm (di cui avete visto gli screenshot qualche numero fa) e WWF Wrestilngmania.
Purtroppo di quest'ultimi non possiamo fornirvi foto, ma state tranquilli che lo faremo appena possibile.

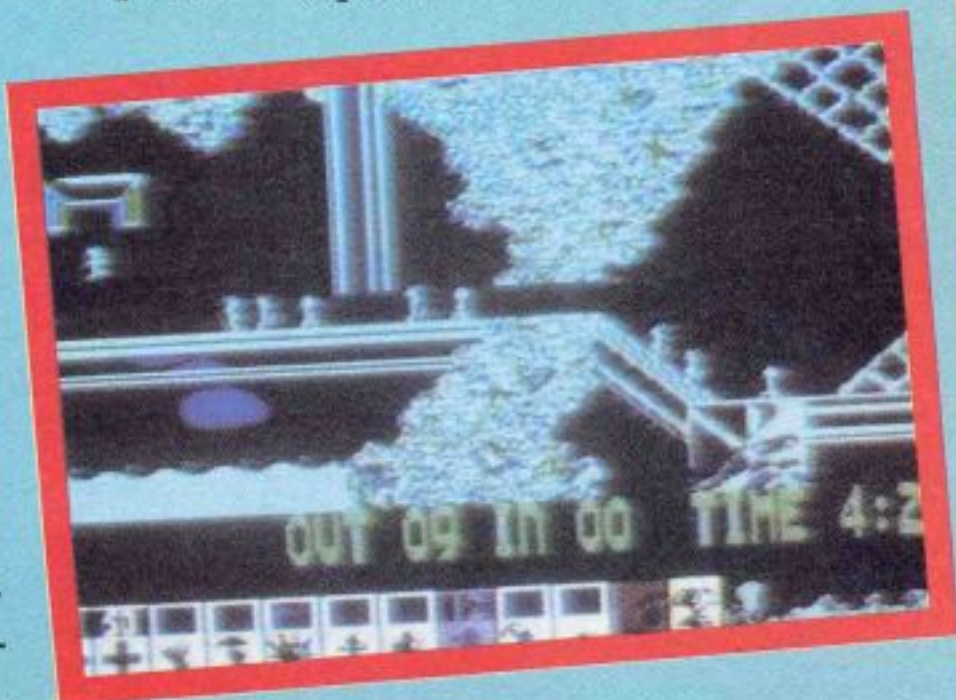
SPECCY TRUCCATO?

Abbiamo pensato di farvi cosa gradita pubblicando in questo box qualche tip (alias "trucco") per un paio di giochi:

BATMAN the Movie
Premere i tasti M I C K per passare di livello.

RED HEAT
Qualche problema con questo gioco ambientato in una sauna pseudo-nudista?
"No Problemo" (esclamazione che nessuno capirà mai, ma è una frase di Terminator II in lingua originale) basta premere SYMBOL SHIFT (il tasto) e un tasto numerico per incrementare un po' il numero delle vite a disposizione.

LEMMINGS

E' vero che di giochi per il caro vecchio Spectrum ne escono pochini, ma quelli che vengono prodotti riescono a far parlare di sé. Questo Lemmings è la dimostrazione lampante di quanto vi stavo dicendo. Tutti voi conoscete Lemmings, ma per i pochi che ignorano "l'inignorabile" eccovi un breve riassunto della vicenda.
I Lemmings sono dei piccoli e teneri animaletti verdi che brucerebbero di un bene... Tali insulsi esseri hanno uno solo scopo nella vita: suicidarsi. Ovviamente voi, nel gioco, dovrete impedirlo e per far ciò avete a disposizione un pannello di controllo. A cosa serve codesto (vocabolo messo lì appositamente per Barbara.-ndJH) pannello? Bhé, tramite le icone che lo compongono potete trasformare i Lemmings che corrono su e giù per lo schermo in Lemmings specializzati (pontieri, paracadutisti, devianti e così via..) in modo da fargli oltrepassare gli ostacoli che li separano dall'uscita del livello (e dalla conseguente salvezza).

Grande! Lemmings è il tipico gioco che fa finta di non essere nulla di eccezionale e poi vi tiene incollati allo schermo per delle intere giornate. Ho giocato piuttosto a fondo la versione Speccy e posso dirvi che tutti i livelli che ho visto sono strutturati in maniera pressoché identica a quelli delle versioni a 16 Bit. Grande giocabilità e ottimo sonoro (sempre per chi ha la macchina adatta a sentirlo) fanno di questo gioco un classico per Spectrum. Unico appunto riportabile è il sistema di caricamento degli schermi che poteva essere un po' meno assillante (carica, anche se per pochi secondi, ogni singolo schermo).

PRESENTAZIONE 70%

Funziona ottimamente il sistema di comando, peccato per il multiload mal strutturato.

GRAFICA 88%

Molto ben definita ma assolutamente monocromatica. Ottime animazioni.

SONORO 88%

Bello. Grandi musiche ed effetti sonori nella media.

APPETIBILIITA' 90%

Chi non ha mai desiderato Lemmings per il proprio computer?

LONGEVITA' 90%

"Solo" sessanta livelli, ma molto impegnativi in fondo al gioco.

GLOBALE 89%

Grande gioco. Non potete assolutamente mancarlo.

1° SALONE DELL'INFANZIA

Non fatevi trarre in inganno dal titolo, non è una fiera per poppanti.

A Milano Lacchiarella, dal 25 Aprile al 3 Maggio, si terrà il primo salone dell'infanzia. Cosa troverete di interessante in quel luogo?

Bhé, prima di tutto troverete NOI (notate la modestia). Le redazioni di "Zzap!", "The Games Machine" (la rivista per i 16 bit), "Consolemania" (la rivista per chi ha una console) e "TGM ACTION AMIGA" (la rivista con dischetto per Amiga) saranno presenti nello stand più bello ed elettronico di tutta la fiera. Orde e orde di computer e console (completi di una miriade di joystick e joypad) saranno a disposizione dei visitatori che potranno giocare con le ultime novità disponibili sul mercato (senza sborsare una lira).

Ovviamente non saremo i soli nel salone (saremo grandi e potenti, ma non esageriamo) e le iniziative saranno veramente tante.

La Kellogg organizza la prima colazione per tutti con i suoi famosi cereali; la Suchard (uhmmm, buona) organizzerà il "Milka campus" dove si terranno gare ed elargizioni di merende.

L'associazione Gelaterie Artigiane e affini distribuirà assaggi dei propri prodotti mentre vi mostrerà un laboratorio gelataio al lavoro.

La Reebok allestirà una palestra appositamente pensata per i ragazzi e i bambini con tanto di istruttori ISEF disseminati (!) per lo stand.

La LEGO allestirà una grande struttura interattiva per il pubblico e, in uno spazio apposito, lascerà a completa disposizione del pubblico una serie di tavoli piena di mattoncini LEGO.

La Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio allestirà una pista animata da campioni delle varie discipline e da bambini vari.

Numerose saranno anche le iniziative a scopo didattico.

La LIPU promuoverà vacanze a contatto con la natura e proporrà, ogni giorno, il battesimo e la liberazione di un uccello che è stato curato presso i loro istituti.

I Vigili di Milano hanno predisposto un piccolo corso per insegnare ai bambini il codice della strada in maniera divertente e il W.W.F. ha in programma diverse e interessanti iniziative, purtroppo non possiamo elencarvele tutte.

Moltissime altre organizzazioni saranno presenti per tutto lo svolgimento della fiera, ma lo spazio tiranno ci costringe a tornare alle iniziative che verranno promosse dalle nostre redazioni.

Oltre a farvi divertire come matti giocando con le varie macchine sopracitate, verranno distribuiti a richiesta i vecchi numeri delle tre riviste (se vi manca qualche arretrato non potete proprio mancare) e avrete la possibilità di incontrare i vari redattori pronti a rispondere alle vostre domande. Dal mitico Stefano Gallarini al vetusto Stefano Giorgi, passando per i neonati Giovanni Papandrea e Massimiliano Pescatori.

Inutile dire che vi aspettiamo tutti con ansia e arrivederci in Fiera al padiglione 22, corsia D, stand 03D-05D.

DAL CAPOREDATTORE BURLONE AL RESTO DEL MONDO

E' incredibile quanto sia difficile trovare un angolino attraverso il quale poter dialogare con i propri lettori. Adesso che l'ho trovato, comunque, vi posso comunicare che in questo numero di Zzap! c'è un pesce d'Aprile. Vi dico solo che **non si tratta** del concorso, della pagina dell'errore di Catalypse (ehm...) e del Salone dell'Infanzia. Occhio alla burla!

CONCORSO!!

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

E il fatto che non abbiate l'orologio non è una buona scusa; anzi, l'orologio ve lo regaliamo noi.

Zzap! ha deciso di farvi contenti, cari lettori, regalando a 300 di voi un bellissimo orologio Scoop personalizzato con il vostro nome e cognome. Come fare per essere uno dei fortunati vincitori è semplice: dovete solo completare la cartolina che vedete in basso con tre bollini che troverete in questo e nei prossimi numeri di **Zzap!** (i bollini devono appartenere a numeri diversi della rivista). Una volta completata la cartolina, aggiungete i vostri dati e inviatela in busta chiusa, entro il 15 Settembre 1992 a **Xenia Edizioni srl, via dell'Annunciata n°31 -20121 MILANO.** Le estrazioni avverranno il 30 Settembre 1992 in presenza dell'intendente di Finanza. Fino a quel momento restate pure tranquilli, anche se sappiamo che non vedete l'ora... di vincere, naturalmente!

Aut. Min. Ric.

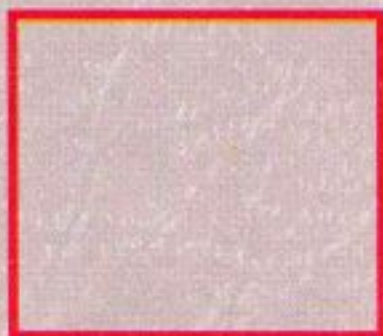
E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

Nome ____________ Cognome ____________

Via ____________ n. ____

Città ____________ CAP ____________

(scrivete a macchina o in stampatello)

STEFANO MONTI

64 STORM
cassetta L. 24.900
disco L. 29.900

Come al solito vi stavate recando alla scuola guida che frequentavate, rimuginando tra voi qualcosa come "Aaaaahrrrgh! Domani mi scade il foglio rosa e devo ancora fare l'esame di teoria e di pratica. Oddio, come faccio? Negli ultimi quiz ho già piantato giù 22 errori su ventun domande (ho sbagliato pure il numero della scheda!), oddiomioemòchefo?" Arrivati alla scuola, serafico il vostro istruttore si è avvicinato a voi ponendovi la fatidica domanda: "Bene, mio caro ragazzo, sei pronto per l'esame di teoria?" E voi, impugnando un dado, "Ma certo, mi sono preparato ed attrezzato per l'esame". Di fronte alle fatidiche domande consegnatevi dall'ingegnere esaminatore, avevate mostrato la solita spiccata indecisione. "Dunque, c'è un cartello triangolare con dentro due bambini con la cartella. Cosa significa questo segnale? A) Investire i bambini B) svoltare a sinistra C) lavori forzati: scuola". Come sempre lanciaste il dado con la solita prassi "Se viene 1 o 2, metto come risposta la A, se salta fuori un 3 o un 4, B, altrimenti metto C e non ci penso più." (sì, lo so perfettamente che nel frattempo avranno cambiato i quiz, e che comunque le risposte erano 1,2 o 3, e non A, B, o C, ma non volevo fare con-

1: Bello schermo di caricamento, no?

4: Le auto del computer sempre verso la vittoria, quella di Paolo contro un muro.

Se c'è una cosa che proprio non sopporto di questi giochi di corsa e che non ce n'è manco uno con l'autoradio incorporata! Io quando salgo su una macchina voglio sempre che ci sia la musica! Per esempio, io salgo volentieri sulla Uno di Paolo (anche se rischio la vita) perché ha l'autoradio, ma qui l'autoradio non c'è ed io non ci gioco, ecco!!

fusione coi dadi... NdP) Incredibilmente le risposte che avete dato ai quiz erano tutte giuste (di solito la fortuna è una dea bendata, ma, per una volta, sembra che ci abbia visto benissimo), e foste promossi all'esame di pratica, che si sarebbe tenuto il giorno dopo. Fu così che vi presentaste, l'esaminatore pronunciò la sua formula di rito "Guardi, io la metto a suo agio, ma se va male non se la prenda". Fatte le debite corna, subito partiste (non ho ben chiaro che cosa ti abbia preso, Paolo, ma dovevi proprio usare tutti questi passati remoti?) in terza senza controllare che nel frattempo non giungessero altri veicoli,

Paolo è sempre stato parecchio cattivo con Super Sprint, proprio non è mai riuscito a digerirlo, tuttavia io mi sono sempre trovato bene con il suo sistema di comando e non ho nulla di che lamentarmi, sono andato avanti molto nel gioco e poi... l'ho piantato lì. Bhé, sarà perché è il centesimo gioco di questo tipo che mi trovo a giocare, ma secondo me la sua unica pecca è la varietà: una volta che avete ultimato i percorsi, non so se tornerete a giocarci. Vivamente consigliato a tutti i fan di Super Sprint. Gli altri ci pensino un po' su.

2: Penso che la foto dica già tutto.

3: Le auto del computer sfrecciano verso la vittoria. Quella di Paolo è ferma sulla linea di partenza; forse non ricorda più quale sia l'acceleratore.

non rispettaste gli stop, investiste una vecchietta col cagnolino, strisciaste tutte le macchine in sosta, e a nulla valevano le urla dell'esaminatore: "Si fermi, disgraziato, cosa fa? Ma è matto? Io le straccio personalmente il foglio rosa, la mando in galer... Aiuuuutoooooooo!!". Quando ad un certo punto vi schiantaste contro un TIR in

7: ...di condurre la classifica.

6: Chi vince merita...

5: Non aveva una gran fantasia il progettista di questo circuito.

sosta, ed il veicolo si fermò, l'esaminatore, gelido, vi congedò con un "Guardi, io la patente col cavolo che ve la concedo, però mio cugino stava giusto cercando un pilota da F1...". E così adesso siete lì, avete avuto la possibilità di sceglierví un percorso, la macchina da usare, il nome d'arte, qualche trucco nel motore qua e là, e non vi resta che gareggiare. Occhio però a fare rifornimento ed a fermarvi ogni qualvolta ne aveste bisogno (un po' come accadeva in Pit Stop), altrimenti, la macchina.... Vavavuma!!

Il gioco si presenta come un clone di Super Sprint, con lo stesso sistema di comando e la stessa vista dall'alto (non proprio uguale, questa è una tre/quarti dall'alto.-ndJH). Ciò che però lo contraddistingue è l'assenza di bug fastidiosi e la possibilità di gestire al meglio la vostra macchina grazie ai soldi guadagnati vincendo alle gare, e non tramite delle chiavi inglesi raccolte lungo il percorso!!

Non sono un fan di Super Sprint e non ne ho mai apprezzato i cloni. E chi ha letto il nr 53 e la relativa recensione di Turbo Kart Racer sa cosa penso in proposito. Innanzitutto non mi sono mai trovato bene con il sistema di controllo, e poi ho sempre avuto la sensazione (con Super Sprint in primis) che la macchina andasse dove volesse lei, e non dove volevo io. Ma con questo Indy Heat le cose sono notevolmente migliorate, non solo la macchina si controlla bene, ma se avete i turbo e la benzina giusta, lo fa anche molto velocemente. Potete fare di tutto per vincere, nessuno vi impedisce, ad esempio, di farvi tamponare e spingere avanti dalle altre auto in corsa quando avete finito la benzina (ottimo metodo per barare, ve l'assicuro) oppure di tagliare parti del percorso rimanendo impuniti, o ancora meglio di sfruttare il turbo anche se siete a secco... In conclusione, è davvero giocabile. L'unico difetto è rappresentato dai caricamenti, che comunque non rompono poi tanto l'azione. Divertente, non c'è che dire...

9: Come farà Paolo a rimanere sempre così indietro è un vero mistero.

8: Solo del testo per la schermata in cui avete a disposizione i migliori meccanici del mondo per ritoccare la vostra auto.

PRESENTAZIONE 35%

La più brutta schermata di introduzione che io abbia mai visto ci accompagna lungo il lunghissimo caricamento del gioco. Per il resto, buone le opzioni.

GRAFICA 82%

Non si discosta più di tanto dalla tradizione di Super Sprint, ma è molto più vivace e colorata.

SONORO 79%

Buono, anche se molto simile a tutti gli altri giochi di corsa.

APPETIBILITA' 89%

Era da un po' che non si vedevano giochi di corsa impostati in questo modo

LONGEVITA' 82%

Ottima, soprattutto considerando che è l'unico clone di Super Sprint effettivamente giocabile

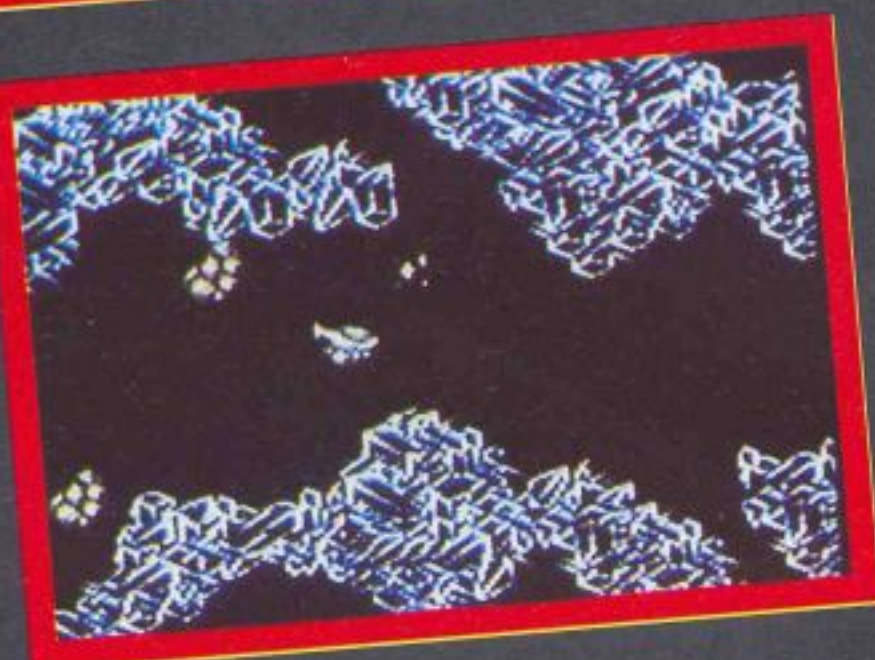
GLOBALE 85%

Se vi piace il tipo di gioco, non potete fare a meno di acquistarlo. Auguri!!

ZZAP! MEDAGLIA D'ORO

CATALYPSE

64 GENIAS cassetta disco

La storia di Catalypse l'avete già letta il mese scorso ma, come succede ogniqualvolta vi trovate davanti a qualcosa di veramente bello, ecco che succede qualcosa di imprevisto che vi rovina tutto. Giusto per rinfrescare la memoria a chi avesse già dimenticato tutto del mitico gioco, vi dico che l'essenza di Catalypse è racchiusa nello spirito del sano "blastamento a tutto spiano". In altre parole è uno Shoot 'em up a scorrimento orizzontale in classico stile Armalyte. Dovrete attraversare cinque livelli pieni zeppi di creature, ordigni e macchinari che non cercano altro che la vostra distruzione. Alla fine di ogni livello (e anche a metà del quinto) vi aspetta l'ovvio e grandissimo mostro di fine livello da abbattere senza pietà.

Ehm, nessuno è perfetto e anche se sono già immortale, quasi onnipotente e bellissimo... ogni tanto sbaglio anch'io. Ebbene sì, la pagella di Catalypse del mese scorso era piuttosto sconvolta. Le votazioni risultavano misteriosamente modificate. Ovviamente vale tutto ciò che è già stato detto nel mio commento e in quello degli altri recensori, mentre per quel che riguarda i voti non vi rimane che andare a consultare la nuova, GIUSTA, pagella.

GC

PRESENTAZIONE 90%

Schermate introduttive e finali da capogiro, istruzioni dettagliate, buona suddivisione dei caricamenti e ottima confezione. Basta così?

GRAFICA 94%

Una delle migliori mai apparse sul C64, l'arte italiana si vede!!

SONORO 90%

Buono sotto tutti gli aspetti, ma l'indecente voce digitalizzata all'inizio del gioco potevano risparmiarsela: non potevano mettere una bella scritta? Qui non ci sono mica i sottotitoli alla pag. 777 del televideo!!

APPETIBILITA' 95%

Faaaaaaameeee! E' da tanto che non si vedono più giochi così. Puzzler, puzzler, sempre puzzler... Basta!

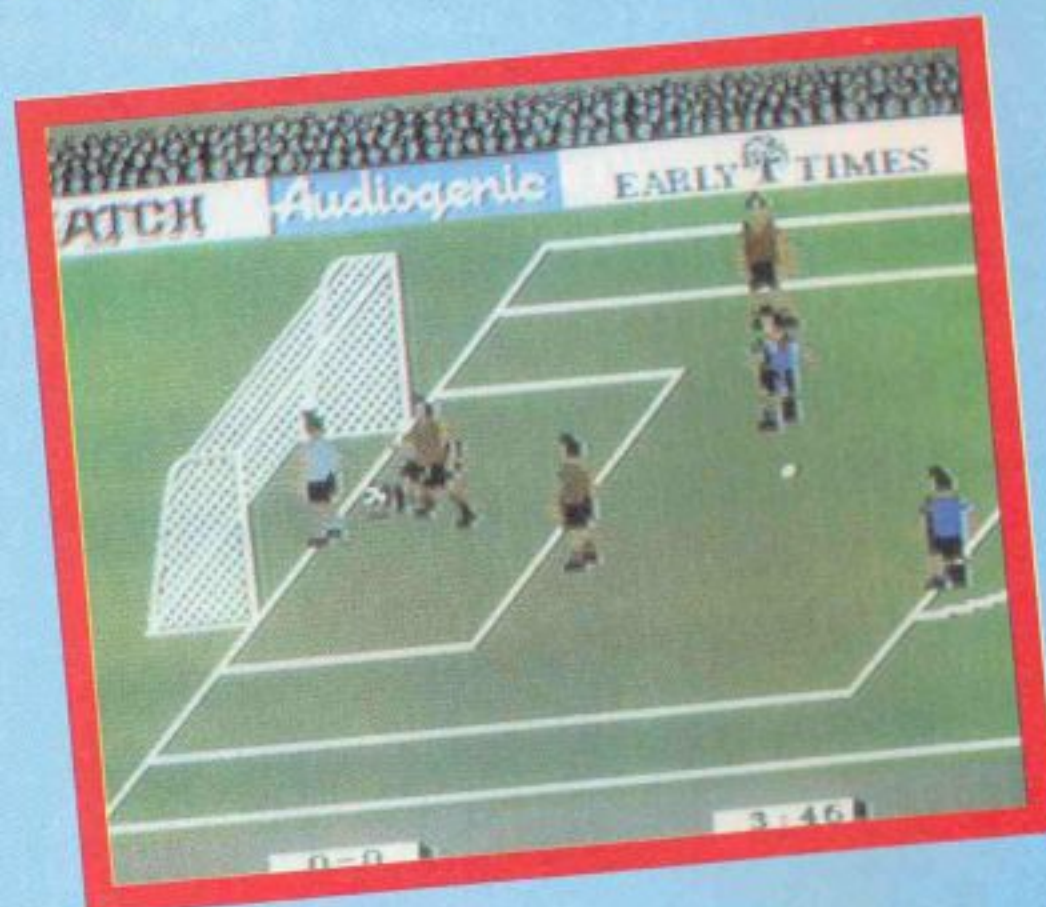
LONGEVITA' 94%

Alcuni bug potrebbero pregiudicare questo aspetto del gioco, ma se non vi lasciate scoraggiare, lo giocherete fino a portarlo a termine.

GLOBALE 93%

Un'imperdibile esperienza arcade, interamente realizzata in Italia, che ci fa quasi dimenticare la concorrenza d'oltremanica. Correte subito a comprarlo, o vi mozzo le dita!!

RET

E d ecco JH che avanza sulla fascia destra, dribbla Alex con un colpo di tacco, si accinge ad effettuare il cross, ma inciampa nella sua barba e cade al tappeto! Uno, due e tre!! Eliminato! E' stato schienato (che cavolo centra?!? NdSH) da Max che ne ha approfittato saggiamente per sbatterlo fuori. Interviene Steve, nei panni dell'arbitro, e fischia una punizione a favore della squadra A della redazione. Ecco che viene posizionato il pallone; sul punto di battuta ci sono Dave e Luke che stanno discutendo sul da farsi, intanto, Paolo tenta di confondere le idee a Shin, che è schierato tra i pali, facendogli delle linguacce... Steve fischia! Parte Dave che finta il tiro, Luke passa a JH che sfodera un siluro molto bello, ma centrale. Shin blocca con sicurezza tre metri oltre la linea di porta e Gooal. Uno a zero e palla al centro, mentre dalla panchina della squadra B il dott. Ferri si sbraccia per dare indicazioni ai suoi, al contrario di quella avversaria in cui il signor Monti se ne sta bello calmo, soddisfatto del lavoro dei suoi redattori. La palla è in questo momento a Max, che la passa a PierMarco, quest'ultimo effettua un lancio a scavalcare il centrocampo, ma è troppo lungo ed interviene Gabry che blocca in presa plastica[...]. Ecco che avanza Willy per la squadra A, passa a Massimiliano, che gira subito per Nuke. Interviene Alex in scivolata e gli ruba il pallone, passa a Giorgio che crossa al centro, bellissimo colpo di testa di Max e palla in rete! La squadra B pareggia dopo diciannove mi-

A parte il fatto che questo è il duecentocinquantamillesimo gioco di calcio per il nostro Commodore, e che questo non è nemmeno nuovo di pacca in quanto rivisitazione italiana di Emlyn Huges Int. Soccer, sono veramente rimasto esterrefatto! E' eccezionale, in tutto e per tutto! Ha una giocabilità immensa, ci sono una miriade di opzioni, tutte le tecniche del calcio sono possibili (a parte le rovesciate), e può essere giocato da chiunque, perfino da mia sorella (senti, coso amorfo! Non ti dico dove devi andare perché diventerei una persona volgare! NdSHsyster) (Diventeresti?!? NdSH). Comunque, lo consiglio a tutti, anche a chi possiede tutte le simulazioni esistenti di questo sport, e poi, bisogna contare che ci sono le otto squadre più forti del campionato italiano, con maglie e nomi uguali e che il gioco è interamente in italiano...

nuti di gioco nel secondo tempo. Il signor Monti sbraita dalla panchina, JH controbatte..."ci penso io!!", ed ecco che si riparte. La palla è ai piedi di JH che dribbla quattro avversari, entra in area, tira.... MIRACOLO! grande gesto atletico di Shin che sventa in calcio d'angolo (bah, girarsi di schiena e respingere il pallone con il sedere, io non lo chiamerei gran gesto atletico.-ndJH). Alla battuta dal corner Dave. Ecco che parte, parabola insidiosissima... Geims è a terra! Calcio di rigore decretato da Steve! Shin protesta e viene ammonito (due recensioni per punizione!), Ricky minaccia di non consegnare la posta in tempo, Max concorda e si proclama in sciopero della fame, il dott. Ferri non è d'accordo e minaccia a sua volta entrambi di un licenziamento in tronco!!! Si placano gli animi... Sock! Punch! Crash! Boom!...ehm! rettifico, ora, si

sono placati gli animi. Siamo a tempo praticamente scaduto, Geims, Paolo, Dave e Luke escono in barella, Max piange battendo i pugni per terra, Ferri ha le mani nei capelli, Monti sta fumando quattro sigarette contemporaneamente, JH ghigna come un disgraziato, Steve rientra in campo col fischietto in bocca, una stampella nella mano sinistra e il cellulare nella destra e Shin si piazza sulla linea di porta. Nuke al tiro, prende la rincorsa e parata!!! Shin respinge, ma un momento, l'arbitro fa ripetere!!! Shin protesta di nuovo, e viene espulso (esiliato all'interno della redazione tutti i week-end), al suo posto si piazza Alex. JH al tiro, parte la rincorsa e la palla è in Retee! Steve fischia tre volte, e finisce la partita...

RNEO IDEA — SETT

INTER	MILAN
Zenga	Rossi
Bergomi	Tassotti
Brehme	Maldini
Ferri	Albertini
Baggio	Galli
Paganin	Baresi
Desideri	Donadoni
Berti	Rijkaard
Klinsmann	Van Basten
Matthaus	Gullit
Fontolan	Serena
SHIN	COMPUTER

PRESENTAZIONE 96%

C'è un sistema di opzioni completo, gigantesco, enorme... immenso!!!!

GRAFICA 71%

Veloce, colorata e precisa, ma gli sprite, come al solito, sono sfornati da Legoland...

SONORO 50%

Bella musica durante il quadro del menu, effetti discreti durante il gioco, ma il resto??

APPETIBILITA' 91%

Entusiasmante da subito...

LONGEVITA' 96%

E' come Kick Off per l'Amiga, fate un po' voi...

GLOBALE 93%

E' il migliore mai apparso! E basta!!

PP HAM

Dopo mesi di stressante attesa è finalmente pronta anche la versione C64 di questo divertente platform game per Amiga. Iniziamo dunque la descrizione del gioco come nella migliore consuetudine zzappiana, ovvero con la sua trama.
Dovete sapere che PP Hammer in realtà si chiama Ugo, ma l'hanno soprannominato così i suoi compagni di lavoro perché a furia di tenere in mano il suo martello pneumatico, si è talmente innamorato delle sue mansioni che non poteva più abbandonare il suddetto strumento di lavoro, e questo per un muratore come Ugo non poteva che essere un bene, nonostante sua moglie avesse sempre qualcosa da ridire quando lo vedeva tagliare la bistecca (e se non ci stava attento anche il tavolo) col martello pneumatico: "ok, io non cucinerò tanto bene e la mia bistecca sarà sempre dura, però...", oppure quando bucava i muri di casa per attaccarvi un chiodino... Insomma, un giorno sua moglie si stufò e lo spedì fuori di casa con tanto di valigione degli attrezzi al seguito. Ugo era disperato, cosa poteva fare, come farsi perdonare dalla moglie?

Caspita, più vado avanti a giocare coi platform, più questo genere di giochi mi attira. Come era avvenuto con Hudson Hawk, mi sono esaltato davanti alla tastiera del C64, ed un gioco che all'inizio si mostrava terribilmente difficile e confuso, si è andato via via schiarendo fino a diventare, secondo me, uno dei giochi più geniali apparsi sul Commodore in questi ultimi tempi. C'è da dire che io preferivo Hudson Hawk, ma anche questo è molto, molto bello. Ciò che mi ha colpito maggiormente è la cattiveria con cui è stata scelta l'ubicazione dei bonus, ma anche la grafica fa indubbiamente la sua parte. Tutto il gioco sa un po' di console, e con questo mi riferisco soprattutto a virtuosismi come Hammer (non il cantante, mi raccomando) che si infila nel cappellino e cammina a carponi a mo' di tartaruga, o alla presentazione animata. Spassoso inoltre il sonoro, che cambia ogni qualvolta entriamo nel livello bonus. Brillante, non posso davvero dire altro.

1: Quanti bei dollaroni tutti in giro per questa oscura caverna caverna. Potrebbe succedergli qualcosa, lasciate che mi prenda cura di loro nelle mie tasche.

2:Jump on the water.

3

4

L'unico sistema sembrava quello di farle i regali che mai le aveva fatto, di portarla fuori a cena per la prima volta dopo vent'anni di matrimonio, insomma, l'unico modo era quello di fare qualcosa di carino per lei. E quando un taccagnaccio simile vuole fare un regalo, lo fa in grande stile, perbacco!

Così venne a sapere di alcuni scavi archeologici atti a ritrovare alcuni tesori dell'antichità, celati sotto cumuli e cumuli di rocce e terreno a causa degli spostamenti tellurici avvenuti in passato. Ugo non stava più nella pelle, finalmente poteva usare il suo martello senza

che nessuno si lamentasse. Si presentò al direttore degli scavi, e si calò nel pozzo d'entrata attraverso il quale nessun altro carpentiere aveva avuto il coraggio di passare, e subito si pentì di averlo fatto, dato che il soffitto crollò lasciandolo in balia delle asperità del sottosuolo. La cavità nel quale si era infilato si presentò a lui come una fitta rete di stanze collegate fra di loro, con tanti tesori da scoprire e (sicuramente) da arraffare. PP Hammer si mise dunque al lavoro, ma scoprì ben presto le limitazioni del suo attrezzo: gli anni hanno indurito le rocce ed il suo martello pneumatico poteva scalfire solo i blocchi di terriccio e di rocce più deboli, e come se non bastasse l'aria a sua disposizione era davvero poca! Come fare, dunque? L'unica era mettersi al lavoro, cercare i tesori e le chiavi che gli permettessero l'accesso da una zona all'altra delle cavità, facendo ben attenzione ad usare la chiave giusta nel posto giusto. Saltando qua e là ci sono pure dei papparuoli (termine tecnico col quale si indicano i

3: Il berretto mi va un po' largo... avete mica cavatappi per farci due buchi davanti?

4: Ratatatatatatatata. Ratatatatata. Quanta fatica per una moneta!

5:Nel blu dipinto di blu. Che strano colore per una caverna.

6:Ancora nel blu. Ma dove cavolo hanno ficcato questa benedetta uscita?

5

6

Ottimo! Era da tempo che non si vedeva qualcosa di così curato sul C64. PP Hammer appartiene alla migliore tradizione dei platform game, e non c'è nulla da ridire: più si va avanti più si fa difficile, è un gioco che necessita di molta pazienza e di buona memoria (fatevi una mappa, è meglio) per concluderlo. Non vorrei che qualcuno lo trovasse eccessivamente ostico, ma la sua stragrande giocabilità non può fare altro che invogliare a rigiocarlo. D'altronde ci sono pure le password, no? Compratelo!

7: Uhm, niente soldi. Non avrò scarpinato tanto per nulla?!?

8: Che bella Legoland. Considerati i prezzi delle scatole di costruzioni penso proprio che me ne stacco un paio di metri cubi.

pod, i bonus lasciati da astronavi distrutte, ed anche le pozioni magiche che trovate nei platform) in grado di migliorare le prestazioni del nostro eroe. Venendo al gioco vero e proprio, dunque, c'è da dire che ci troviamo di fronte all'ennesimo platform alla "Rick Dangerous", con in più la caratteristica unica dei blocchi di terriccio di riformarsi magicamente pochi secondi dopo che li avevate distrutti col martello. Ciò può provocare situazioni quantomeno imbarazzanti ed a volte addirittura letali, soprattutto se rimanete bloccati e non trovate via di scampo prima che il tempo si esaurisca. PP Hammer può anche abbassarsi e camminare a carponi (protetto dal suo cappellino. Vi consiglio di non perdervi questa scena perché è una delle cose più esilaranti di tutto il gioco. -ndP), spiccare lunghi balzi e collezionare le pozioni e le chiavi che trova lungo il percorso, ma questo limitatamente a 5 oggetti per volta. Col progredire dei livelli, aumenta pure la cattiveria con cui questi sono costruiti, e trovare l'ubicazione di tutte le chiavi e dei passaggi diventa progressivamente più difficile. Ogni tanto si può accedere ad un livello bonus "parallelo" a quello corrente in cui potrete far man bassa di punti, ma ogni accesso dura poco tempo. I livelli che dovrete superare sono davvero tanti, ma per fortuna il gioco è dotato di un comodo sistema di password che vi permette di saltare quelli che già avete risolto. Buona fortuna, dunque, e se da grandi vorrete fare gli speleologi, ricordatevi sempre di PP Hammer e di non essere così taccagni con vostra moglie.

PRESENTAZIONE 80%

Animata e divertente, anche se non troppo incisiva. I caricamenti non disturbano l'azione.

GRAFICA 90%

Generalmente ben definita, con un ottimo movimento dello sprite principale ed uno scroll fluidissimo.

SONORO 78%

Non è nulla di particolarmente innovativo, ma si mantiene su un buon livello.

APPETIBILITA' 87%

Platform game ce ne sono tanti, ma belli come questo ce ne sono di meno.

LONGEVITA' 90%

Una volta che lo iniziate dovete finirlo, a costo di perderci notti intere.

GLOBALE 90%

Un degno rivale di Hudson Hawk, il millenovecentonovantadue dei platform prosegue alla grande.

Fiera Milano Presenta

25 Aprile - 3 Maggio 1992

PADIGLIONE SUD LACCHIARELLA

Autostrada dei Fiori: uscita a Binasco
Metropolitana Verde: capolinea Romolo
servizio gratuito bus navetta

Il fantastico mondo degli spot pubblicitari
diventa realtà:

1° Salone dell'Infanzia

Una mirabolante città:
per voi ragazzi tutto è gratis!

Ingresso gratuito - Ampi parcheggi

IMPRESA IMMAGINE S.R.L.

Per informazioni telefonare al numero
02-87.00.54 Fax 02-86.16.44
Via G. Puccini, 5 Milano

PICCHIANDO

PICCHIAN

PROLOGO

Tutto iniziò un fatidico pomeriggio in cui non avevo niente da fare (allora sì che era vita) e, giusto per ingannare il tempo, passeggiavo tranquillamente per le vie di Milano. Improvvisamente, come richiamato da una forza invisibile, notai un bar particolarmente affollato attorno alla solita macchinetta dei "giochini elettronici" (termine antiquato che i miei genitori si ostinano ancora ad usare) e, spinto da curiosità, decisi di entrare a vedere quale gioco potesse attirare così tanti ragazzi: quando, dopo parecchi "permesso" ed altrettante gomitate ben piazzate, riuscii a guadagnare una posizione particolarmente favorevole, rimasi estremamente colpito, se non dal gioco stesso, dalla macchina su cui si stava giocando. Fino a quel momento trovare un videogioco composto da due joystick con un paio di bottoni era già una qualità particolarmente rara, ma quando mi accorsi che di joystick ce n'erano addirittura quattro, non potei bloccare un'espressione di stupore davanti a questa "macchinetta superdotata"...

LA VIOLENZA E I "PICCHIA-DURO"

Per quanto il prologo possa sembrare assurdo e praticamente sconnesso con il tema da noi affrontato questo mese (si, qui mi aspetto un bel battutone di Giancarlo!)(e invece, no.-ndJH), ho voluto ricordare la mia prima grande avventura con i Beat'em up attraverso l'esperienza del celeberrimo Karate Champ, uno dei primi giochi in cui le arti marziali e i pestaggi erano il cuore indiscusso del divertimento. Al giorno d'oggi i picchiaduro sono diventati piuttosto comuni sia sui computer che nelle sale giochi, e lo sviluppo di questo mercato è probabilmente stato appoggiato dal grosso piacere, e dalla recondita soddisfazione, che le botte e i combattimenti generano in tutti noi: andare in giro con mazze e catene eliminando con pugni, calci, testate (e qualsiasi altra parte del corpo possa infliggere danno) un portentoso numero di famelici nemici che, chissà, forse vi hanno rubato la macchina o rapito la nonna (scuse, tutte scuse!), ha sempre generato una sensazione di potere e felicità (soprattutto perché voi al massimo tornate a casa con il dito dolorante, mentre i nemici con qualche dente in meno) che tutto sommato rilassa e diverte al tempo stesso. Può sembrare assurda e violenta questa mia posizione, ma posso assicurarvi che una sana partita a Double Dragon genera gli stessi effetti (che, se volete, possiamo

O DI QUA...

O DI LA'...

definire negativi) di una tipica partita a Tetris o a Final Lap, soprattutto quando una malefica macchina vi butta ripetutamente fuori strada. E' infantile pensare che un gioco faccia arrabbiare più di un altro solo perché in questo si è pestati ripetutamente, né tanto meno pensare che una partita ad un picchia duro trasformi il giocatore in un maniaco omicida o che lo abitui alla violenza: questa esiste e (purtroppo) credo esisterà sempre, ma pur essendo un convinto pacifista, è impensabile considerarla come inesistente. Non sono contrario ai giochi violenti (finché sono su computer, si intende) e li affronto appunto per quello che sono: semplici giochi (ora vediamo di affrontare questo articolo per quello che è, se no dovrò affrontare un Gianca particolarmente inverso, e lì si che è violenza allo stato puro!!!).

DI BEAT'EM UP, NE TENGO DI TRE O QUATTRO QUALITA'...

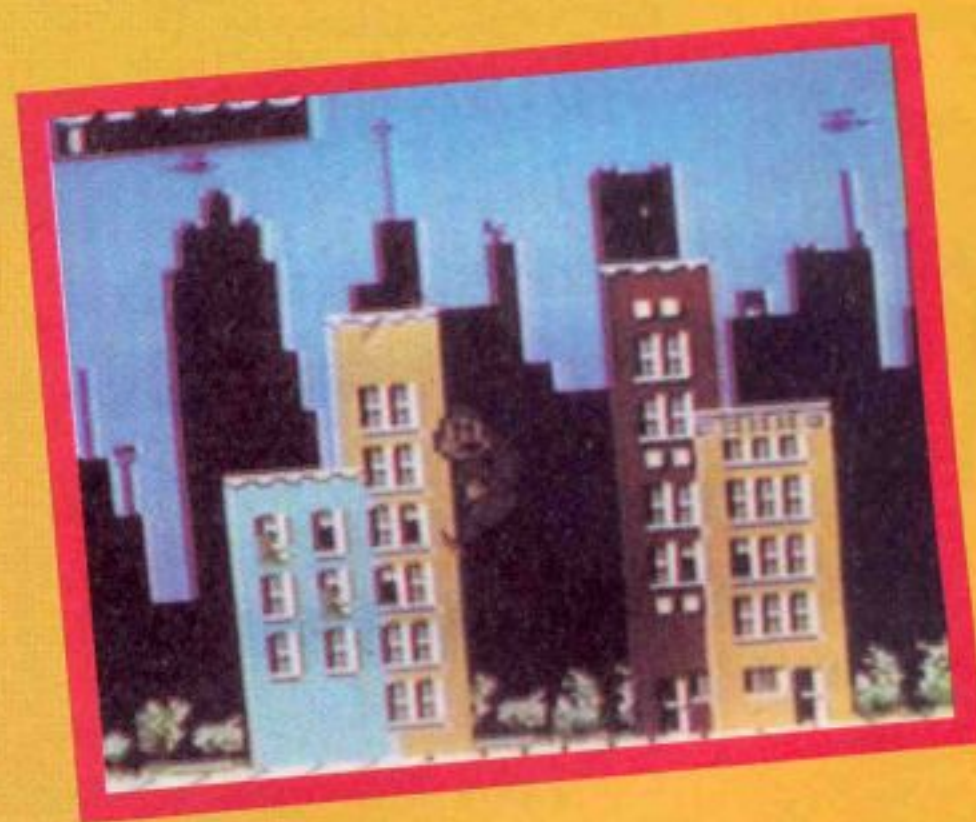
Ehm, come stavo dicendo, ci sono tre principali categorie in cui si possono dividere i picchiaduro, ovvero quelli a sfondo sportivo (Wrestling, Boxe), quelli in cui è previsto lo sfruttamento di armi o poteri strani (come Golden Axe o Altered Beast), ed infine quelli basati sul puro pestaggio a mani nude (che sono i più diffusi, come Pit Fighter o International Karate), normalmente basati su un combattimento tra due personaggi o un pestaggio di massa. I primi non sono ormai diffusi come una volta, anche se alcuni di loro sono sicuramente delle pietre miliari nell'evoluzione dei giochi per computer; sono dei programmi propriamente sportivi in cui il combattimento è la componente più importante e, oltre ai wrestling vari (Championship Wrestling, WWF Wrestling e l'ultimo capitolo, Wrestlemania) che tutto sommato hanno parecchie caratteristiche in comune rendendoli alquanto affini, una nota di merito va al grandioso Frank Bruno's Boxing (scopiazzato dall'ottimo Punch Out da Bar) che è sicuramente uno dei prodotti più validi nel suo genere, anche se ha ormai sette lunghi anni sul groppone: la sua prospettiva da "dietro le spalle" del personaggio, che è di conseguenza tratteggiato per permettere la visione dell'avversario, è tecnicamente il sistema più accattivante mai apparso sul Commodore, facendone il gioco di boxe meglio riuscito per

un home computer. Il secondo gruppo, che si differenzia dagli Shoot'em up come Castlevania o Green Beret poiché i nemici non bisogna semplicemente colpirli ma combatterli in veri e propri scontri, stanno ultimamente tornando di moda con giochi come Ninja Turtles (Cowabunga!), Altered Beast o Golden Axe; lo scopo è sempre quello di fare fuori qualcuno, però la maggior parte delle mosse non si basa su pugni e calci ma su colpi di spada, ascia, bastone o nunchaku, contro avversari altrettanto ben armati. Esempio tipico di questo genere è il vecchio Barbarian della Palace Software, in cui bisognava affrontare, in una serie di duelli a suon di

spada, un singolo combattente e riuscire a sconfiggerlo senza lasciarci la testa (vi ricordate le grandiose scene "mozzafiato"?). L'ultimo gruppo, che è quello dei Beat'em up propriamente detto, si basa su combattimenti livido-sanguinolenti a base di arti marziali o meno (meno marziali) che merita sicuramente una cronologia a se stante.

I GRANDI, VECCHI, MITICI, STOICI PICCHIA-DURO

All'inizio c'era lui, Karate Champ, armato di ben due joystick attraverso cui era possibile generare un'incredibile varietà di attacchi e parate; a continuare la specie venne Kung Fu Master che, sulla falsa riga di uno degli ultimi film di Bruce Lee, vi vede impegnati ad affrontare piano per piano avversari semplici, tiratori di coltello e nemici extra-large con furiosi colpi di piede e mano saltati e non (?!?). A continuare questa teoria venne Yie Ar Kung Fu I e II (vi ricordate l'urlo digitalizzato all'inizio del gioco?), il non certo stupefacente ma certamente massiccio Bruce Lee (che poi è un arcade adventure, ma ci sono così attaccato sentimentalmente che ho deciso di nominarlo comunque), il violento Thai Boxing (famoso per lo più poiché fu, insieme a Kickstart II e Alleycat, uno dei pochi giochi programmati appositamente per il Commodore 128) e infine la doppia trilogia in parallelo di International Karate ed Exploding Fist, suddivisi entrambi nelle versioni I, II e + (= Plus). Il grande passo avanti venne col più mitico di tutti i picchia duro, ovvero lo sconcertante Double Dragon, che per la prima volta dava la possibilità di giocare in due contemporaneamente contro un'orda di rissosi nemici, introduceva mosse chiave come ginocchiate o gomitate (ormai tipiche in molti prodotti) e introduceva una grossa quantità di armi polivalenti che rendevano il gioco più esaltante e giocabile di qualsiasi prodotto prima pubblicato. A causa della sua incredibile influenza sul mercato mondiale, la quantità di cloni che sono stati ispirati da questo video game sono veramente innumerevoli, basti citare i suoi due seguenti episodi (Double Dragon II e III), Target Renegade (anche lui diviso in tre parti) o lo stesso Dragon Ninja, che a me personalmente non è mai piaciuto ma che vanta molte conversioni su computer e console varie. Un'altra bilogia (o duologia? Boh) vincente, tornata alla ribalta con l'ultimo episodio, è il grande Street Fighter, che rappresenta il modello più in voga dei Beat'em up uno contro uno; il primo reso famoso dai voluminosi bottoni-punchingball (leggasi pungibol) con cui era possibile determinare il danno all'avversario attraverso la forza con cui venivano schiacciati (le cartelle (nel senso di botte, spero.-ndJH) che non gli ho tirato), ed il secondo che entrerà nella storia per la miriade di tasti, di

mosse, di avversari e di personaggi che potete interpretare e per la stupenda risoluzione grafica ed animazione dei combattimenti, che fino ad ora non hanno avversari. Altri esempi della tecnica moderna di programmazione sono Final Fight, con gli sprite più grossi, ben realizzati ed animati che abbia mai visto, e Pit Fighter, caratterizzato dalla grafica digitalizzata dei combattenti e dei fondali che, per lo meno nella versione da sala giochi, sono veramente spettacolari. Sicuramente dobbiamo aspettarci molto dal futuro poiché questo genere continuerà a riscontrare parecchi successi; prima di lasciarvi però per il prossimo mese, voglio ricordarvi l'unico caso di

Break'em up della storia dei video games (senza contare logicamente i vari cloni), genere che logicamente non esiste realmente visto che ne è stato prodotto uno solo degno veramente di nota: sapreste dire di quale gioco sto parlando? La risposta, logicamente, alla prossima puntata. Bye!

Luca Reynaud

GLI INDISTRUTTIBILI

SLIK STIK™
DESIGN BREVETTATO, MOLTO AFFIDABILE E DI LUNGA DURATA.
FILO EXTRA LUNGO. PER COMMODORE.

TAC-2™ BIANCO / NERO
STILE "SALA GIOCHI". COLLAUDATO FINO A 3 MILIONI DI
SOLLECITAZIONI. PER COMMODORE.

TAC50™
4 BOTTONI DI FUOCO, CUSCINETTI A VENTOSA PER
ASSICURARE LA MASSIMA STABILITÀ. PER COMMODORE.

TAC50™

TAC-2™ NERO

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Avete presente una serie di cose tonde che girano, sempre e incessabilmente, in maniera furiosa? E un limite di tempo che inesorabilmente scende verso lo zero? E un tipo di animale peloso che sembra un caporedattore barbuto e isterico?

CLIK CLAK

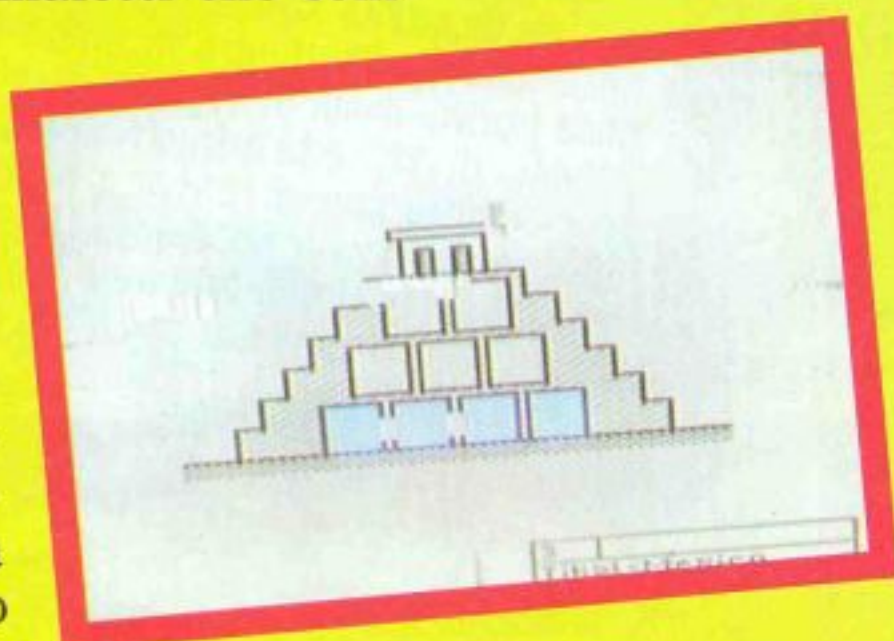
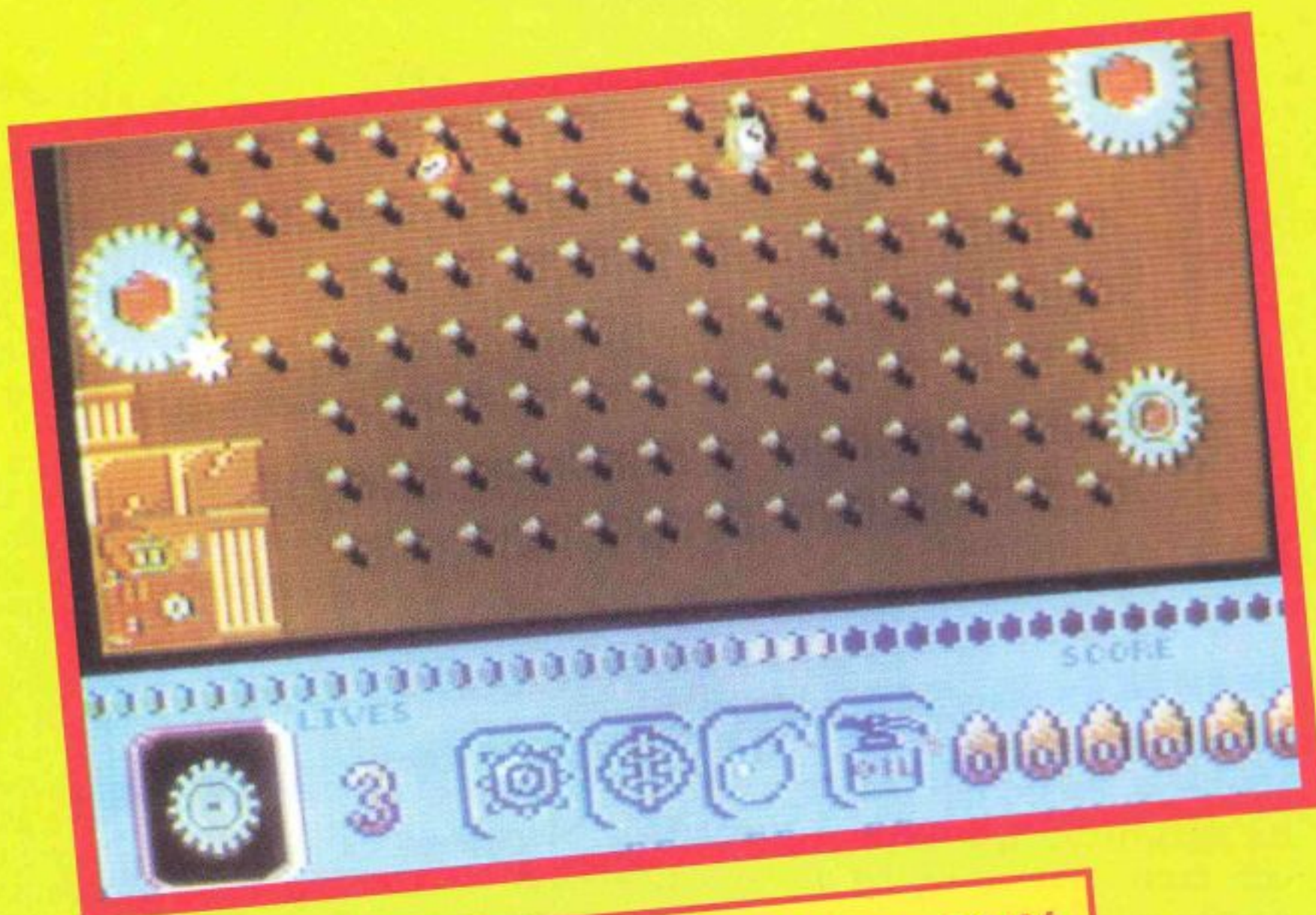
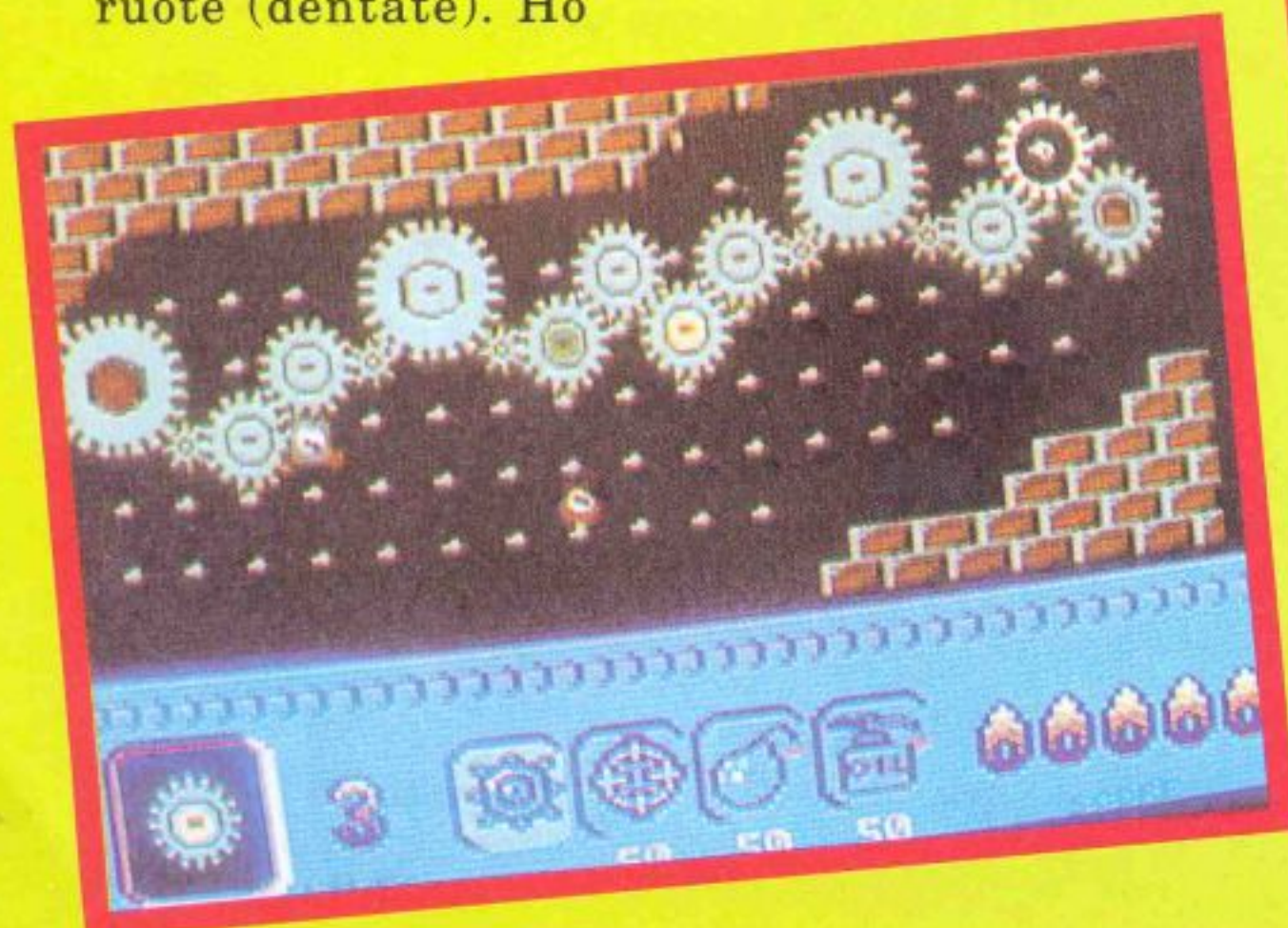
64 cassetta L. 24.900
disco L. 29.900

A cosa ci riferiamo? Ma stiamo parlando del termine di consegna delle recensioni qui in redazione, e specialmente se il destinatario è l'amato Giancarlo. Le "cose tonde" che girano sono giustamente quelle di JH (beh, un po' anche le mie) mentre il tempo è quello che manca all'arrivo del pony che deve ritirare il materiale da consegnare al grafico (quantunque, alla faccia di Einstein, la relatività, l'anticausalità e qualunque legge fisica qui in redazione si riescano a raggiungere anche tempi negativi NdVF). E l'animale peloso è quello che attende nervosamente la recensione, impazzendo dal nervosismo, e che cerca disperatamente di fagocitare un telefono per rintracciare il pony di prima, disperso

Anche sul C64 è alfin giunto questo simpatico puzzle game della Idea. Nulla da eccepire tecnicamente. Le ruote appaiono e girano, gli esserini pelosi vanno in giro ad arrugginire le ruote al giocatore e a rompergli i pioli, la slot machine fa tutto quel che deve fare e le animazioni sono un po' sceme, ma fluide. Ok, tecnicamente non è un granché, ma almeno è bello da giocare. La grafica è ben fatta, e si muove fluidamente. Le animazioni dei monumenti alla fine di ogni livello sono veramente sceme, basti guardare la torre di Pisa che ondeggia o la Sfinge che si guarda attorno. Nulla da ridire anche sulle musiche che sono state composte dal nostro caro e poliedrico Paolo Galimberti. In compenso gli effetti sonori sono qualcosa di veramente rivoltante. La giocabilità risente di quella strana e particolare tendenza della Idea a strutturare in modo troppo semplice i primi livelli per far poi crescere di colpo il livello di difficoltà e frustrare a morte il povero giocatore che si ritrova a dover sopportare uno shock non indifferente. Positiva nota di merito per quel che riguarda il sistema di password che permette di saltare al livello desiderato.

non si sa come "in una zona desertica, tipo Nevada, con tanto di cactus, urli di coyote e indiani che cercano di fargli lo scalpo" (parole testuali della centralinista, alla quale JH ha risposto che se il pony non fosse arrivato entro VENTI minuti sarebbe stato meglio per lui se lo avessero catturato i pellerossa; a me invece ha promesso che se non avessi finito la recensione entro DICIANNOVE minuti mi avrebbe spedito a raggiungere il pony nei pascoli celesti accanto a Manitou).

Per quanto riguarda il gioco, invece, si tratta di un puzzle decisamente ben congegnato sia sul livello tecnico che su quello ludico che dovreste conoscere ormai abbastanza bene, ne abbiamo infatti intervistato gli autori qualche numero addietro. Il concept è discretamente innovativo e va al di là dei diversi cloni di Tetris, e il tutto di manifattura esclusivamente nazionale (italiano, per intenderci). Come tutti i giochi di questo tipo l'ambiente di gioco è particolarmente essenziale, si tratta semplicemente di una schermata irta di perni, all'estremità della quale si trovano una o più ruote dentate. Lo scopo è apparentemente molto semplice ed è anche conosciuto come il "gioco del piccolo orologiaio svizzero", gli ingranaggi a un lato dello schermo sono in movimento, le altre sono ferme e bisogna trasferire il moto rotatorio da un lato all'altro dello schermo utilizzando delle ruote. Davvero semplicissimo, se queste non fossero di tre di-

verse misure e soprattutto non vi venissero messe a disposizione dal programma in maniera assolutamente arbitraria e casuale. In caso di errore è comunque possibile eliminare le rotelle posizionate tramite alcune bombe, sempre messe a vostra disposizione (ma in numero limitato) dal gioco, il tutto naturalmente va a scapito di un timer che ha tempi quasi più ristretti di quelli di chiusura di Zzap!. Come vedete lo schema è essenziale ma estremamente accattivante, un ulteriore tocco di originalità e varietà è dato dagli animaletti che compaiono sullo schermo e che si dilettano a compiere acrobazie saltando da un perno all'altro, arrampicandocisi (spesso anche cadendo) ma fondamentalmente facendo di tutto per (ATTENZIONE!!! Battuta brutta incombente. Se siete delicati di stomaco saltate la prossima riga e mandate a letto i bambini NdVF) mettervi i bastoni tra le ruote (dentate). Ho trovato molto carino il fatto di poter fare il cecchino e tirare giù uno a uno gli esserini pelosi (anche perché mi ricordano, e a voi no, un personaggio tanto caro, con la barba, la barba, la barba...).

PRESENTAZIONE 89%

Bella schermata di caricamento (misteriosamente sparito il titolo del gioco) e ottimo sistema di password. Bello il poster nella confezione e pessima idea quella di mettere i codici del gioco dietro lo stesso.

GRAFICA 80%

Non che ci si sia molto, ma quello che c'è è ben fatto. Nulla da ridire sulla fluidità.

SONORO 78%

Belle musiche, ma effetti sonori veramente indecente. Per il resto, nulla che sia degno di particolare nota (a parte il jingle della slot machine che è veramente odioso).

APPETIBILITA' 80%

E' pressoché impossibile non entrare in fretta nello spirito del gioco, ma questo è anche un handycap a causa della eccessiva semplicità.

LONGEVITA' 83%

Può durare molto se non vi lasciate scoraggiare dal gradino nella curva della difficoltà.

GLOBALE 82%

Ben fatto, colorato, facile e niente altro. Il tipico gioco rilassante da giocare dopo una megafuriosa sessione di Catalypse.

SEI PRONTO PER AFFRONTARE UNO DEI PIU' COLOSSALI SHOOT'EM-UP MAI REALIZZATI?

CATALYPSE

ZZAP! MEDAGLIA D'ORO

VOTO: 93%

DEVASTAZIONE ... OLTRE OGNI LIMITE

LE CARATTERISTICHE:

5 LIVELLI
5 GUARDIANI DI FINE LIVELLO
6 TIPI DI ARMI
24 SPRITE CONTEMPORANEAMENTE SU SCHERMO
1064 SPRITE
20 KB DI MFX/SFX
78 KB DI CODICE
124 KB DI GRAFICA
44 KB DI SFX CAMP.

UN GIOCO PENSATO E REALIZZATO ESCLUSIVAMENTE PER IL TUO COMMODORE 64

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
via A. Salinas 51/B - 00178 ROMA
tel. 06/7231811 - fax. 06/7231812

1

1: E dopo la schermata prima del gioco, quella dopo il gioco.

Se c'è al mondo una cosa che non posso soffrire sono gli insetti, ed in particolare i ragni.
Ora, tramite Arachnophobia, tutti coloro che condividono questa mia repulsione potranno improvvisarsi disinfestatori professionali e cercare di liberare le città dalla velenosa piaga di un ragno sudamericano, giunto accidentalmente negli States.
La trama è relativamente semplice.
Come dicevo prima una pericolosa specie di aracnide velenosa si è accidentalmente riprodotta in America e prolifera ovunque con immaginabili, disastrose, conseguenze.
Nei panni di un uomo della rinomata Delbert McClintock disinfestazioni, (che come i Ghost Busters non aveva mai ricevuto una chiamata fino al momento della catastrofe) cercherete di porre fine a questo stato di cose.
Le vostre armi, ed anche mie visto il mio odio per i ragni, saranno una bombola contenente il micidiale spray Toxi Max (Ogni riferimento a cose o persone realmente esistenti è puramente casuale. NdAM), e tre bombe per le cimici.
Per disinfestare un edificio dovrete uccidere il ragno regina ed il ragno sudamericano; la cui posizione vi verrà indicata dall'apposito strumento posto sullo schermo in basso a destra. Il compito non sarà però semplice, infatti prima di arrivare ai capostipiti della popolazione di aracnidi dovrete affrontare le loro pelose difese (No, non stavo parlando di Giancarlo): i ragni soldato.

2

2: E se non vi ricordate dove avete già visto una schermata simile, chi dovete chiamare?

Per liberare la contea invasa non dovrete essere però persone qualunque. Infatti solo un vero "hombre con los cocones de fierro" può riportare a casa la pellaccia dopo una giornata di duro lavoro come disinfestatore della McClintock.
Per chiedervi se potreste essere in grado di ricoprire tale imponente carica potete porvi i seguenti interrogativi che oserei definire d'uopo:
1- Sareste in grado di schivare una palla da baseball con otto zampe o un sacco velenosa?

3

3: Ragni, ragni, ragni. Ragni dappertutto. Del resto sono così carini...

ARACHNOP

2- Riuscireste a colpire un punto nero nel mezzo di una nube tossica a venti passi di distanza?
3- Sapreste distinguere un ragno da un canarino?
(Non prendetevela con me, non ho ideato io i test di assunzione della McClintock! Se leggerete il manuale capirete.)
Passerò ora a descrivervi i vostri turni e le

5

vostre giornate lavorative.
Inizierete con la disinfestazione di Canaima, procedendo poi con città successive.
Sul monitor apparirà una cartina del luogo. A questo punto scegliete pure un edificio a rischio qualsiasi, in cui iniziare a rischiare la pelle.
Quando avrete trovato e ucciso il ragno regina e quello sudamericano potrete passare alla disinfestazione di un altra città.
Non è però detto che lo troviate subito: potreste dover disinfestare la città intera e mettetevi pure il cuore in pace perché vi attendono numerose città.
Comunque a quanto mi dice il manuale almeno le paghe sono buone.
Se nella vostra lotta contro le disgustose bestiole finite lo spray non siete, come in molti giochi, obbligati a morire. Sarà sufficiente trovare l'ingresso principale ed uscire. Automaticamente la bombola di Toxi Max verrà ricaricata, ma il vostro lavoro all'interno dell'edificio sarà stato inutile, poiché il numero dei ragni tornerà quello che era prima del vostro arrivo.
L'equipaggiamento di cui sarete dotati nella vostra luuunga missione (a disinfestare tutti gli States casa per casa non vi passa più!) farà invidia ai berretti verdi.
Avrete ai piedi degli stivali regolamentari rinforzati, in grado di distruggere lo scheletro (?) delle bestiole con un sol colpo.
Se lo spray scarseggia o è finito dovrete prendere gli insetti a stivala
te. Fate però attenzione, perché il colpo di tacco funziona solo con i ragni soldato.
La vostra arma di ordinanza sarà un fucile spray insetticida, il quale spara getti di Max compresso, che è l'insetticida più efficace ed ecologico che si sia mai visto (Secondo il manuale è anche biodegradabile) e fa sfrigolare i ragni liquefacendoli.

4

4: Ma guarda un po' la gente che va a spiare i ragni e a guardargli sotto le pelose estremità!

5: Un po' piatto come mobilio, ma abbastanza funzionale.

6: Qui è tutto pieno di ragnatele. Ma non puliscono mai?

5

64 Disney-Titus disco L. 29.900

MAH?

L'impostazione di questo Arachnophobia ricorda molto Ghost Busters. In ambedue i giochi ci si sposta all'interno di una città mediante un veicolo e si cambia scenario a seconda di dove ci si ferma. Ci sono altri particolari in comune. Per i primi tempi potrete divertirvi a salire e scendere scale ed attraversare stanze piene di ragni che si muovono come se fossero appesi a delle cordicelle, ma alla fin fine, anche se le schermate di presentazione sono belle, Non lo giocherete per troppo tempo.

7

Avrete anche l'indimenticabile bomba contro le cimici, la quale uccide tutto tranne la regina ed il sudamericano, i quali ne vengono soltanto storditi.
Se disinfesterete un edificio qualsiasi ne avrete una in omaggio. Offre la ditta.
Ed anche l'"Alienesco" lanciafiamme, il quale per funzionare necessita di serbatoio e cerini e/o accendino accendisigari e simili. Quest'arma è anche meglio del Toxy, infatti nulla può resistere al suo terrificante potere, proprietari delle case inclusi.
Prima di mandarvi fuori a lavorare voglio farvi alcune raccomandazioni di prudenza, tralasciando il fatto che morto un disinfestatore McClintock se ne fa un altro:
1- Siate prudenti nel passare a fianco agli oggetti. Non si sa mai dove gli astuti tipetti pelosi possono nascondersi per tendervi un agguato (un po' come le rondini, insomma.-ndJH).
2- Se vi cade un ragno in testa toglietevelo subito prima che vi morda.
3- Non fatevi mordere.
4- Attenzione alle ragnatele, le quali vi rallenteranno. Questo potrebbe essere pericoloso nel mezzo di una "battaglia", quindi se siete in possesso di tutte le vostre forze cercate sempre di saltarle.
5- Se vi morde un ragno soldato o altro cercate una cassetta di pronto soccorso con del siero. Se vi morde il sudamericano chiamate un becchino.
Se morirete, ad allietarvi l'animo ci sarà la "game over sequence" (sequenza del Game Over), che consiste in una schermata statica raffigurante voi avvolti nelle ragnatele con gli occhi fuori delle orbite e la faccia parzialmente decomposta.

8

7: Un ragno guarda romantico la luna brillare alta nel cielo, mentre pensa alla sua ragnetta.

8: Non lasciatevi ingannare. Quella non è una lente d'ingrandimento, è solo uno scudo contro eventuali morsi.

9: Who you gonna call?

PRESENTAZIONE 90%

Belle schermate statiche, bel manuale e/o confezione, musiche e tutto quanto il resto...

GRAFICA 85%

Bella anche se un po' povera di particolari.

SONORO 70%

Piacevole musica nella schermata dei titoli, affossata dalla sua sorellastra della fase di gioco, che oserei definire "Digdugesca".

APPETIBILITÀ 80%

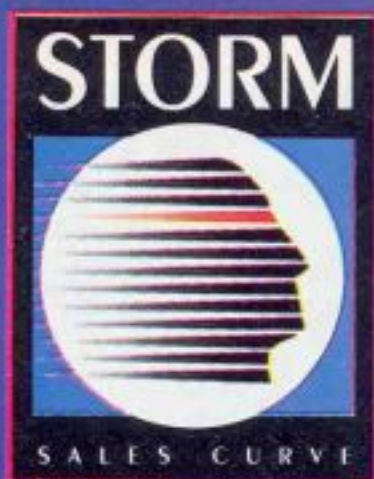
Ho sognato di fare l'aracnologo fin da bambino.

LONGEVITÀ 70%

Una volta che ci avete preso la mano non finisce più.

GLOBALE 80%

Tutto sommato mi sono sempre piaciuti i platform-arcade modello Time Traveller.

9

STORM
SALES CURVE
INDY HEAT
LA PAZZIA DELLE CORSE AUTOMOBILISTICHE
Indy Heat è una veloce e scatenata gara di corse automobilistiche nella quale un solo meschino sorpasso eseguito intenzionalmente può significare il distacco vincente dagli altri concorrenti. Con il denaro che hai vinto, pianifica il tuo attacco per i prossimi circuiti.
Giochi sul sicuro utilizzando i freni migliori, o rischi dotando il motore di maggiore potenza? Installi il turbo o aggiungi nuovi elementi alla tua equipe di assistenza? La decisione spetta a te. Con una combinazione di capacità, nervi saldi e qualche sporco gioco forse potrai terminare la gara bagnato da champagne e baciato da splendide ragazze!
"Sembra fantastico, è fantastico!!!" AMIGA ACTION
"Convertito dagli stessi eccentrici che fecero Rodland e Swiv" ACE
"É identico al suo vecchio genitore" CU AMIGA
STORM
SALES CURVE
INDY HEAT
TRADEWEST
LEADER
DISTRIBUZIONE
The Sales Curve Ltd,The Lombard Business Centre,
50 Lombard Road,London SW11 3SU. Tel: 071 585 3308.
Licensed from the Leland Corporation.
A joint Sales Curve/ Tradewest Publication © 1991.

Oh! Ma che bella l'Australia!!! E' veramente il posto ideale ove trascorrere un calmo week-end. Punto primo: bisogna dire che è comoda da raggiungere, figuratevi, io ci sono giunto in skate-board da Milano. Punto secondo (consigli per gli acquisti): portarsi seisettecento set di ruote di scorta, un coltellino svizzero multi-uso e uno uzi a tracolla. Punto terzo: siete pronti per il calmo fine settimana. Dunque, sono arrivato a destinazione, ma non mi dilungherò nel raccontarvi come è andato il viaggio perché ho già intenzione di scrivere un libro e vendere i diritti ad una casa cinematografica per farne fare una tele-novela... Comunque, ora è il momento di cercare i miei amici (sapete com'è, ci vengo abitualmente due volte al mese e mi sono fatto qualche amico con cui fare delle gare in skate), aaahh! eccoli là! Ehi! Pedro! Como te va? Uelà! Ciun Li! Dao tan se? (Come stai? NdSH) Ve l'avevo detto che l'Australia è un posto molto frequentato, no? E pensare che io, confronto agli altri, non ci vengo molto spesso... Passiamo oltre, abitualmente noi poverelli ci ritroviamo nella piazza centrale di questo sconosciuto paesino a nord dello stato per divertirci un paio d'orette con lo skate, andando il più veloce possibile, facendo prove di disabilità(?), etc.

Il divertimento non manca, anche se ogni tanto ci sono quei stramaledetti canguri che si trastullano rincorrendoci e sbattendoci dentro i loro marsupi, ci sono anche degli strani cani gialli con le zampe ingessate che ogni tanto tentano il suicidio spuntando in mezzo alla strada dai cespugli (Uhm, forse

NEIGH

1: Un trattore in gara? Che strana cosa!

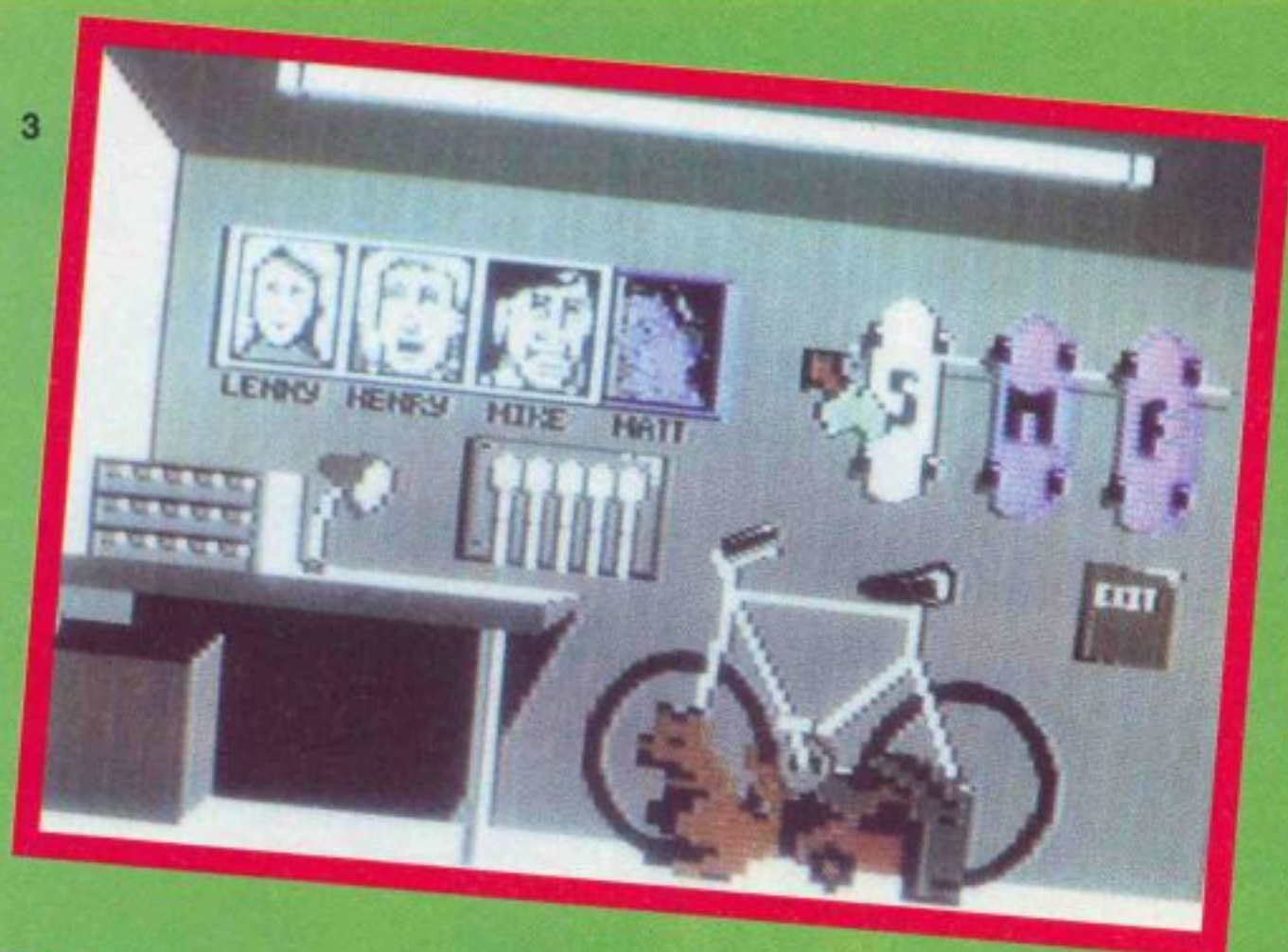
2: Rischiamo a fil d'erba il nostro primo posto.

3:Schermo delle opzioni decente, ma l'abito non fa il monaco (altrimenti avrebbe studiato in convento).

2

4:Abbiamo vinto! Siamo forti! Nessuno ci può battere! Peccato che non ce ne freghi granché di passare alla prossima gara.

Forse sono riuscita a capire il perché della nascita di questo gioco: risale alla seconda guerra mondiale, quando i tedeschi cercavano nuove torture da sperimentare sui prigionieri. Li ponevano davanti allo schermo costringendoli a giocare senza sosta; l'unico problema consisteva nel fatto che dopo i primi venti, o trenta, minuti di strenua lotta, nell'indecisione, i prigionieri finivano con lo strangolarsi usando il filo del computer. Lo sconsiglio a tutti, anche a quelli che vogliono uccidersi, Neighbours è così implacabile che è meglio usare qualche metodo classico e indubbiamente meno masochista (come il perdersi nella barba di JH? NdSH) (rapida, efficace ed indolore! NdP).

3

Aaargh! Ueee! Ueee! Mamma! Mi sono sbucciato un ginocchio mentre scappavo dalla madre di Pedro (Frignone! NdTuasorella). Scherzi a parte, nell'aver visionato questo gioco sono rimasto sotto shock per un buon quarto d'ora, la grafica anche se abbastanza (poco) colorata pecca (molto) nella definizione (W Legoland!). A livello di giocabilità siamo a quota sotto zero, il sonoro, praticamente, non esiste, cosa rimane? Niente, solo il rimpianto di aver perso tempo prezioso a vedere questa bidonata.

BOURS

ho capito perché hanno le zampe perennemente ingessate, NdSHsyster), non parliamo poi degli struzzi, una volta ho provato a salirci in groppa, e, per esserci riuscito ci sono riuscito, ma...(sì lo sappiamo, devi ancora finire di curarti le ferite, NdSHsyster) (Non è vero! Vuoi chiamare ferite l'essersi rotto una gamba, un paio di costole, e due o tre(?) braccia??? NdSH). Comunque, tutto stava andando nel verso giusto, fin quando non è arrivata la mamma di Pedro a rincorrerci, con tanto di mestolo, ma noi, più furbi di lei, siamo andati a stamparci contro la staccionata...

FANTASTIC SCOTT!
YOU CAME 1ST IN THE
RAMSAY STREET RACE.
BONUS 40*100=4000

4

PRESENTAZIONE 45%

Cosa diavolo ci fanno due fette di salame nella confezione?

GRAFICA 38%

Non mi vengono in mente aggettivi atti a definirla!

SONORO 71%

Carina la musichetta nella schermata dei titoli, ma durante il gioco??? Silenzio di tomba!

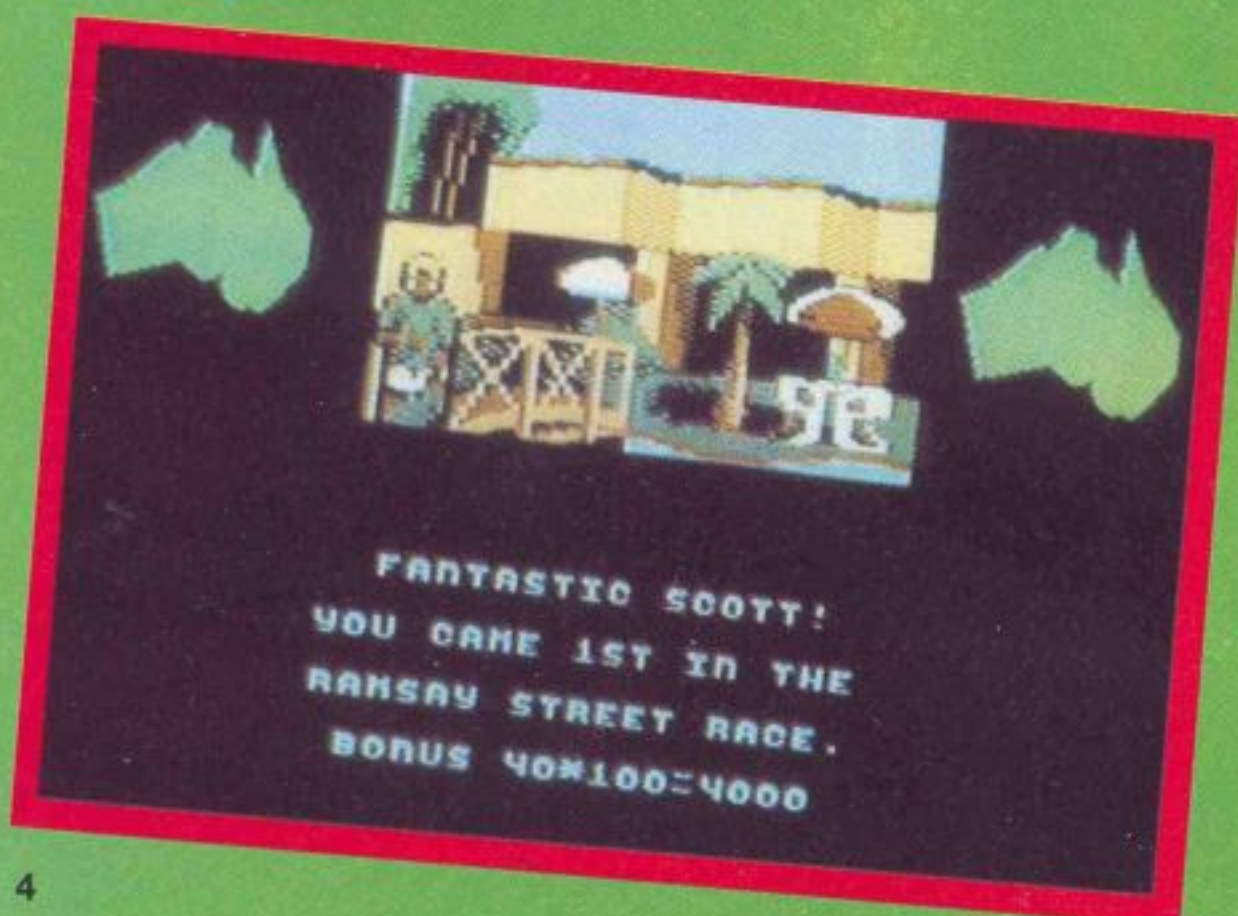
APPETIBILITA' 40%

Il primo impatto è agghiacciante...

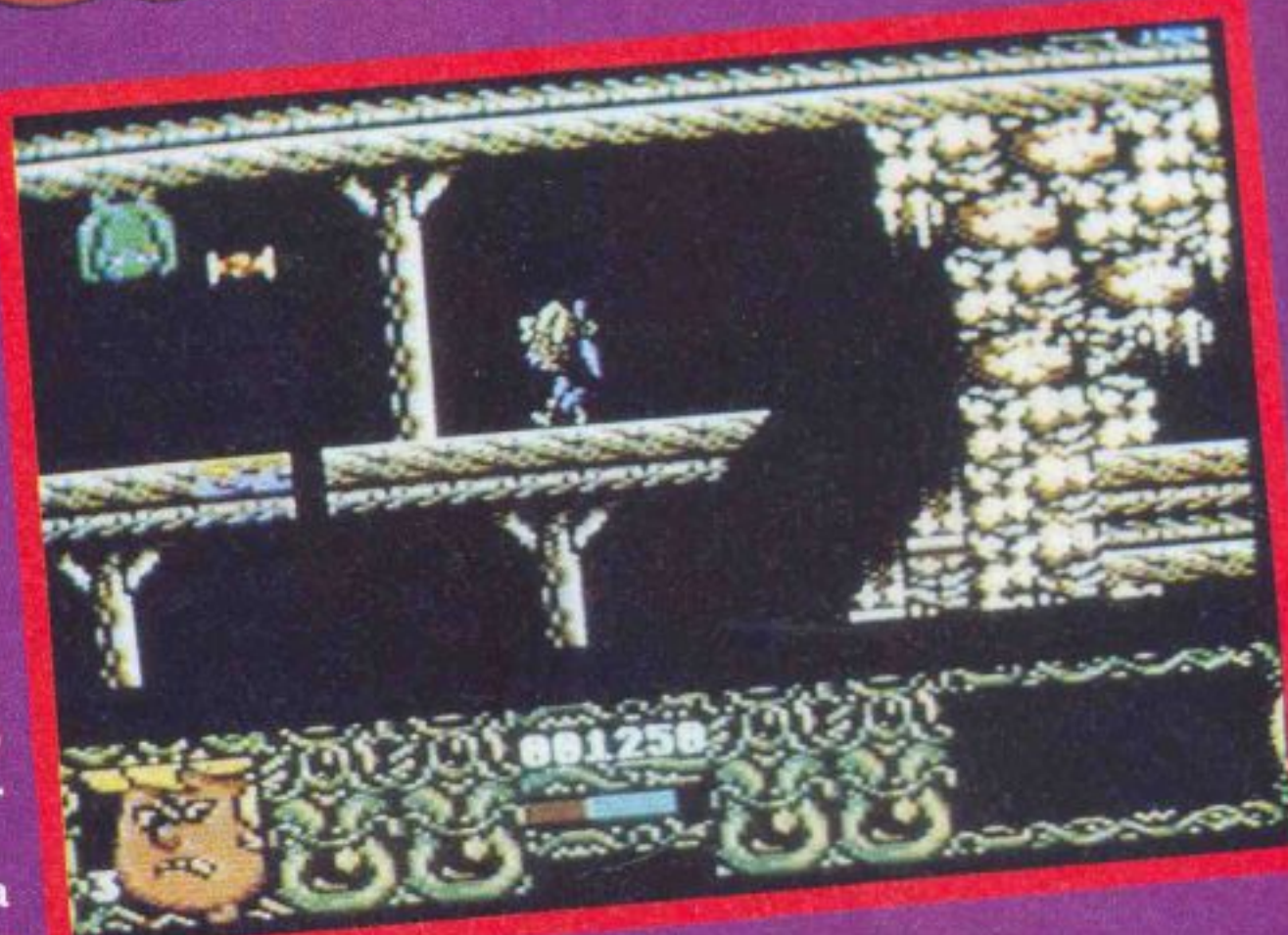
LONGEVITA' 53%

...e anche se i movimenti sono fluidi, il tutto (compresa la varietà di gioco) fa abbassare gli entusiasmi a temperature polari!

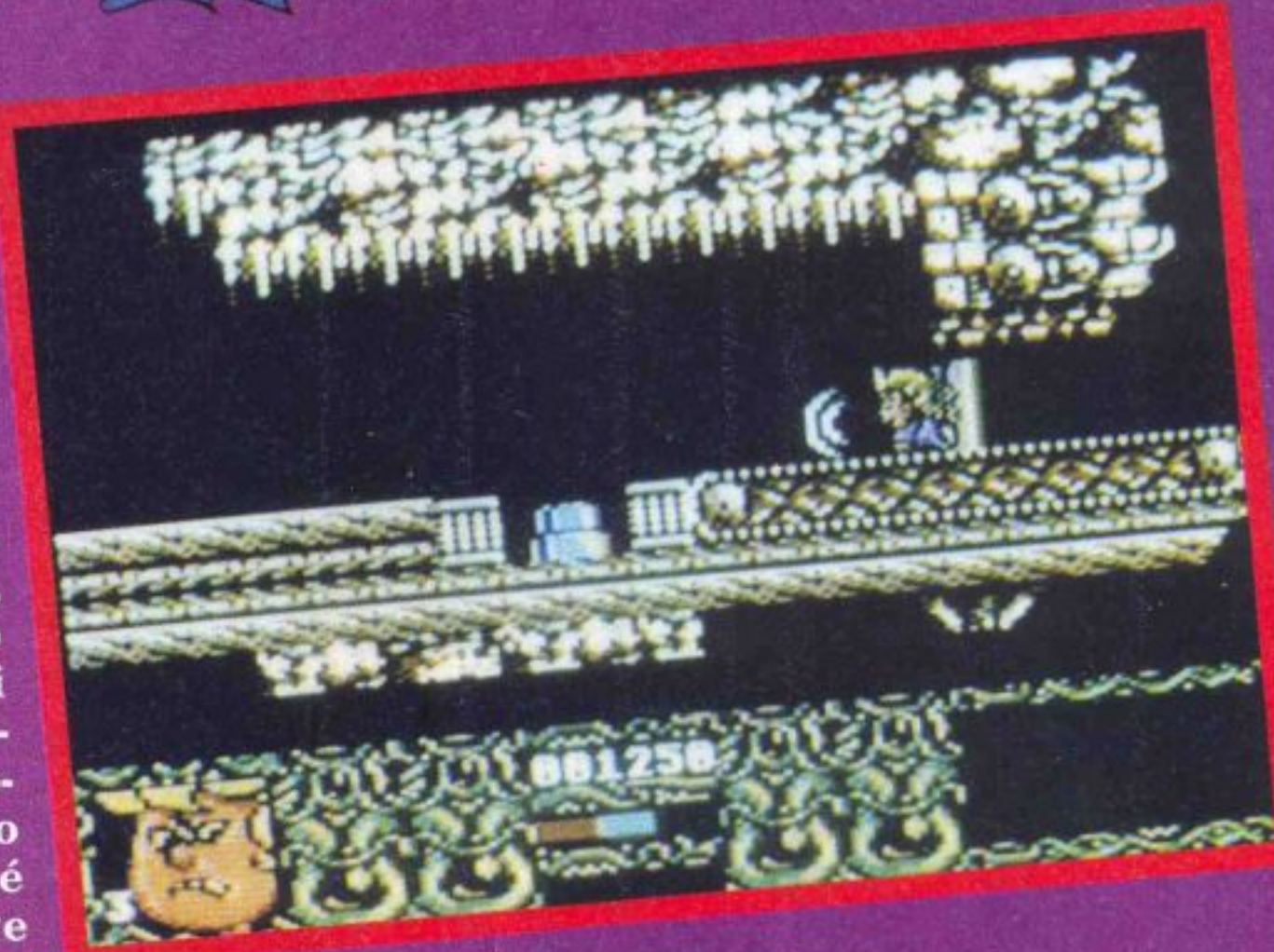
GLOBALE 42%

Da evitare con cura, è come la Medusa: un'occhiata e sei morto.

64 HI TEC
Premier Software
cassetta L. 24.900
disco L. 29.900

Forse non tutti lo sanno, ma quando la gente si crogiola nel letto e gli si chiudono gli occhi pieni di sonno, i loro sogni, fantasie e pensieri, buoni o cattivi che siano, prendono forma nella Dream Zone (La Terra dei Sogni).
Potsworth e i suoi amici umani non fanno eccezione, così ogni notte, dopo essersi addormentati si riuniscono nel mondo dei sogni per dare inizio ad una delle loro strabilianti avventure.
Purtroppo come le trame dei videogiochi ci vogliono insegnare, tutto è pericoloso.

Infatti il dominatore della Terra dei Sogni, Grand Dozer, (Gran Morto di Sonno) ha un lieve problema. Nonostante i suoi ripetuti sforzi non riesce ad addormentarsi, e ciò è molto grave perché se non dorme il suo regno può letteralmente disintegrarsi.
Per ovviare a questa incresciosa situazione c'è una soluzione: dare da bere al Grand Dozer, prima che sia troppo tardi, la "pozione del Pisolino" che disgraziatamente è nelle mani dell'arci nemico del morto di sonno ,il Principe degli Incubi.
Ed è proprio qui che entra in azione Potsworth, l'unico che incaricatosi di recuperare la pozione, può a portarci a dolci sogni o a una fine da incubo.

Ora vediamo un po' da chi è composta questa furiosa banda di scalmanati: Potsworth e' l'unico personaggio a quattro zampe di tut-

to il gruppo. Nonostante appartenga alla categoria dei canidi nulla gli impedisce di poter parlare con quel suo tono pacato e voce da aristocratico Inglese.

Lui è quello che tiene unita tutta questa squadra di esauriti.
Keiko è quella che si potrebbe definire come la "capa" di questa banda, anche se non è stata ufficialmente investita di tale carica. Lei ha, purtroppo, la bruttissima abitudine di buttarsi a capofitto in tutte le situazioni peggiori, con l'aria di dire:"Delle conseguenze mi occupo dopo". Il suo mezzo di locomozione preferito è lo skateboard volante.
La caratteristica basilare di Carter, un altro membro della combriccola, è di essere calmo, freddo, apatico ed avere grandissime doti diplomatiche.
Come tutti ben sappiamo, di solito il più calmo è anche il più pazzo, infatti questo squilibrato di Carter ama disegnare, ma non come un bambino normale, perché lui dipinge nell'aria; trasformando ogni lavoro in un disegno vivo (pazzesco!).
Nick è il più esaurito di tutti, pensate che il suo sport preferito è volare indossando un mantello attaccato al pigiama. Non è mica finita qui! C'è anche Murphy che è nientepopodimeno che un dinosauro di pezza che viene sempre tenuto in mano da Nick (come la coperta di Linus). Vola dentro e fuori dalle situazioni inguaiate come un vero e proprio eroe dei fumetti.
Infine Rosie è quella bambina che si vorrebbe tanto picchiare ma non si può. Le sue caratteristiche basilari sono una bocca di tutto rispet-

Potswoth & Co. è la trasposizione in digitale del famosissimo cartoon firmato Hanna-Barbera, che purtroppo non ho mai avuto occasione di vedere.

Anche se di platform-game per il C64, tra belli e brutti, ne sono usciti un plattaformilione, uno in più non fa mai male; specialmente se è di buona fattura come questo. In definitiva un programma che si rifà ai più antichi e collaudati schemi di gioco, è proprio questa la caratteristica principale che rende Potsworth un gioco interessante. Lo schema di gioco rilassante e la grafica ben disegnata nei fondali lo rendono accattivante e immediatamente giocabile.

cocciutaggine paragonabile solo a quella di un criceto (Ma sei sicuro che i criceti siano cocciuti? NdAM). Certamente è impossibile annoiarsi quando c'è Rosie nei paraggi.
I nostri amici dovranno attraversare singolarmente cinque mondi in tutto,prima di poter riconsegnare la pozione.
Il primo livello vede Rosie come protagonista scaraventata dentro la Zona Cava, ovvero il mega deposito dove vengono accumulati i materiali per i vari sogni.
Per riuscire a fuggire da questo incubo, Rosie deve riuscire a liberare dal ghiaccio il Signore di Pietra, il quale la ringrazierà dandole la chiave per accedere al livello successivo. Per fare ciò dovrà raccogliere i cinque pezzi di un radioregistratore (?) e la pietra lunare, disseminati per la cava.
Nel secondo livello vediamo Nick o come lo chiamano i suoi amici "il Gran Figo", impegnato nella "Super Zona". Il suo compito sarà di scalare il "Suspire State Builbing" sulla cima del quale potrà trovare il trasporto per il castello degli incubi. Di vitale importanza è che Nick si ricordi di raccogliere il papavero magico, ingrediente essenziale per la pozione soporifera.
Ed eccoci arrivati nel terzo mondo "la Zona delle Caramelle" con Potsworth come protagonista. Il suo compito? Elementare Watson! Raccogliere sei chicchi di cacao per poi farne una cioccolata da donare al Grand Dozer.
Nel quarto livello il protagonista è Carter, imprigionato nella "Zona Arcobaleno" dove prima di poter uscire dovrà dipingere un'immagine assonnata (ma come cavolo potrà mai essere un'immagine assonnata? NdNuke).
Finalmente eccoci giunti al quinto ed ultimo livello che vede impegnata Keiko nella "Zona Cavernale". La sua missione è di raccogliere cinque frecce mistiche ed una banconota da un dollaro. Una volta raccolti li dovrà barattare al bancone degli indiani in cambio di un orsacchiotto gigante che il Gran Morto di Sonno potrà cullare (bambinone!).

PRESENTAZIONE 86%

Bella la schermata di caricamento e musica nei titoli, non molto vario in quanto a opzioni e confezione adeguata ma bel poster incluso.

GRAFICA 92%

Bello lo sprite principale e molto belli anche i fondali seppure non molto vari.

SONORO 70%

Effetti sonori per niente adeguati alle esigenze "sonorose" del sistema.

APPETIBILITA 68%

Dopo tutti i platform game usciti per C64 si perde quasi completamente l'interesse per le novità...

LONGEVITA 90%

... Dopotutto bastano pochi minuti per prenderne la necessaria confidenza e non mollarlo per un bel pezzo.

GLOBALE 91%

E' da tanto tempo che non giocavo con un bel platform sul C64.

TOP SECRET

Generosissimi amici,

il nostro grido di fame e dolore non è caduto nel silenzio, ci avete inviato diverso materiale con cui abbiamo ingrassato questa puntata, anche se i trucchi per Top Secret non sono mai abbastanza. Noi siamo sempre in attesa di ricevere una quantità di lettere che superi i nostri sogni mostruosamente proibiti, comunque per adesso ci accontentiamo di una rubrica di dimensioni più o meno normali. Questo numero dovrebbe uscire in Aprile, ma non temete, la nostra rubrica non vi tradirà mai, ci pensano già i giochi depravati a farvi ululare, per questo motivo non ci sono pesci d'aprile (a meno che JH metta la barbaccia da qualche parte), quindi godetevi i trucchi in santa pace.
Ripetiamo per l'ennesima volta il nostro indirizzo, visto che non è sicuramente un pesce d'aprile:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Con tanti saluti itici dai vostri
BBros (dinamitardi e antipubblicitari)

SWIV

(Sales Curve / C64)

Sembra che ci siano problemi con il trucco per le vite infinite già pubblicato. Niente paura: e ne rifiliamo un altro, sperando che almeno uno dei due serva. Si tratta di mettere il gioco in pausa col solito tasto H, indi premere contemporaneamente CTRL, Q, A, S, e infine togliere la pausa con H per avere le sospirate vite infinite.

Federico Zuccherelli - AR

FINAL BLOW

(C64)

Se il vostro problema è quello di dare il "colpo di grazia" a tutti i pugili del lotto, forse dovrete prendere in seria considerazione il seguente trucco sporco e monotono che dovrebbe rendere tranquillamente l'idea della stupidità degli avversari. Usate sempre la mossa fuoco + alto fino alla morte (degli altri, naturalmente, a meno che non crepiate voi di noia prima) e godetevi una sequela incredibile di vittoria. Voci di corridoio dell'ultimo momento mi informano però che un simile attacco non funziona probabilmente sempre per cui bisogna variare con la mossa fuoco + destra. Di sicuro, comunque, non avrete grossi problemi. e se veramente la boxe è così facile quasi quasi mi ci butto anch'io.

Alessandro Vancini (FE)

BLUES BROTHERS

(Titus / C64)

Eccovi qua alcuni consigli per questo gioco dove Jake e Elwood (nostri compagni di iniziali) spadroneggiano a suon di musica.

1) Nel primo livello la chitarra si trova nel quarto negozio, vale a dire il secondo dopo essere saliti in cima alla prima scalinata, posta all'estrema destra in basso dello schermo.

2) Per arrivare alla fine del primo livello cercate di trovare l'alberone (imparentato con tale Francesco Alberoni sociologo? - ndWB) all'estrema sinistra in alto allo schermo. Prendete quindi un ombrello e salite su tutte le nuvole da sinistra a destra, per arrivare ad una lunghissima scala alla cui cima c'e la fine livello.

Stefano Faini - FI

SAMURAI WARRIOR

(C 64)

Non sentite ancora gli effetti di troppo giapponesume, tra ninja, samurai e tartarughe mutanti? In tal caso tanto di cappello: questa noticina fa per voi. Dovete semplicemente caricare questo gioco (tutti i giochi che non si fanno risolvere subito meritano la bara!), resettare e scrivere: POKE 17626, 20 e POKE 17627, 39 con SYS 14336 per ripartire. Grazie a queste poche poke non spenderete più nulla per mangiare, visto che non perderete più energia. Se per caso un pasticcetto grafico vi desse fastidio, aggiungete una bella POKE 17656, 7.

Daniele Margotti - Russi (RA)

ULTIMA 6 ERRATA CORRIGE

Nel numero 62 di dicembre 1991 era pubblicato un trucco per moltiplicare gli oggetti. Tale trucco ha però i numeri dei personaggi errati: dovete dare al 6 gli oggetti da moltiplicare e mandare via il numero 5 per poi richiamarlo. Ci scusiamo per l'inconveniente (errare è umano) e vi facciamo notare una cosetta singolare: la lettera con questa correzione annunciava che avremmo ricevuto la soluzione di Ultima 6; orbene, tale soluzione annunciata ci è già arrivata tempo fa, ed è pure stata pubblicata. Visto che forza bruta le poste italiane?

Ringraziamo Valerio Vitelli (FI)

SHADOW DANCER

(C64)

Trucco assolutamente subdolo per gli amanti del milione (di punti). Dovete solo iniziare a giocare, e appena vedrete il primo nemico dovrete lanciargli contro in sequenza le tre magie di cui disponete. Così agendo resterete senza magie, ma avrete la sorpresona di vedere il punteggio salire in maniera esaltante oltre quota 800000!

Alessio Bonanni (TR)

SKULLS & CROSSBONES

(Domark / C64)

Non so se avete già provate la POKE già pubblicata qualche tempo fa per le vite infinite. Nel caso però che la risposta sia affermativa ma il vostro livello di soddisfazione sia piuttosto basso perché la POKE non ha funzionato, tranquillizzatevi! Mettete via il costume da pirata che avete comprato per carnevale, le lenti a contatto con teschi e tibie disegnate sulle pupille per incutere paura, la spada del nonno corsaro per affettare tutti quelli a cui il trucco funziona e provate la POKE che segue. Potreste finalmente riuscire a finirlo senza problemi. Si tratta di resettare dopo aver selezionato il modo a due giocatori e digitare:
POKE 11848,173:SYS 2150
Appena terminato il caricamento fate morire il primo giocatore e non usate il continue. Prendete invece i comandi del player 2 e giocate pure quanto volete che tanto i crediti sono infiniti.

Gianni, Renzo e Monica Chioso di Ascoli Piceno

CREATURES

(Thalamus / C64 - solo disco)

Mai sazi di trucchi perfidi, vi proponiamo addirittura un listato per questo megagioco di torture e violenze. Dovete semplicemente scrivere il listato, lanciarlo e seguire le istruzioni. Quindi il 64 resetterà e voi avrete sul nuovo disco il file "LB". Ora giocate a CREATURES, ma prima di iniziare mettete nel lettore il dischetto appena creato. Finite normalmente il livello 1.1, e sarà caricato lo 1.2, con una variazione: le armi non costeranno nulla!

```
100 FOR A = 0 TO 76: READ X
110 POKE 49152 + A, X: CK = CK + X
120 NEXT A
130 IF CK <> 9646 THEN PRINT "ERRORE NEI DATI": END
140 PRINT CHR$(147): PRINT "INSERISCI IL DISCO ORIGINALE DI CREATURES"
150 PRINT "- LATO B - E PREMI UN TASTO."
160 POKE 198, 0: WAIT 198, 1
170 SYS 49152
180 PRINT CHR$(147): PRINT "INSERISCI UN DISCO VUOTO GIA' FORMATTATO"
190 PRINT "E PREMI UN TASTO."
200 POKE 198,0: WAIT 198, 1
210 SYS 49179
220 END
1000 DATA 32, 50, 192, 169, 0, 162, 0
1010 DATA 160, 135, 32, 213, 255, 162, 26
1020 DATA 169, 0, 157, 97, 164, 202, 16
1030 DATA 248, 169, 55, 13, 1, 96, 32
1040 DATA 50, 192, 169, 0, 133, 251, 169
1050 DATA 135, 133, 252, 169, 251, 162, 0
1060 DATA 160, 172, 32, 216, 255, 76, 226
1070 DATA 252, 269, 54, 133, 1, 169, 8
1080 DATA 162, 8, 160, 255, 32, 186, 255
1090 DATA 169, 2, 162, 73, 160, 192, 32
1100 DATA 189, 255, 96, 76, 66, 0, 0
```

Daniele Margotti - Russi (RA)

THE BASKET MANAGER

(Simulmondo / C64)

Niente vite infinite o energia infinita ai giocatori di pallacanestro, perché non ne hanno il minimo bisogno. Casomai voi potreste aver bisogno di un trucchetto di facile applicazione per limitare gli attacchi degli avversari e assicurarvi senza grossa fatica facili vittorie.

Nel tempo in cui si attacca verso sinistra basta, in difesa, ostacolare col proprio uomo l'avanzamento dell'avversario con la palla (restando fermi al contatto per non commettere fallo); costui cercherà di evitarvi dirigendosi in basso ma voi, continuando questa operazione per tre o quattro volte, lo costringerete ad uscire fuori campo palla in mano guadagnandovi la rimessa. Alternativamente potrebbe sentirsi in trappola e tentare un tiro disperato a canestro ma la distanza sarà sempre troppa perché ce la possa fare.

Manuele Mazzoli - Campi Bisenzio (FI)

DRILLER

(Incentive / C64)

Per chi possiede una cartuccia in grado di "congelare" i giochi, ecco diverse POKE utili (il comando POKE è stato omesso per brevità):

25052, 169
25053, 52
25054, 234
25055, 141

28497, 169
28498, 52
28499, 141

27987, 169
27988, 52

27995, 141

25001, 169
25002, 52
25003, 234
25004, 141

Sono da inserire tutte, e sono state raggruppate per gruppi sequenziali. Ritornate al gioco, e noterete che gli scudi si stabilizzeranno sul 52. Per tutto il gioco ritorneranno a questo valore dopo che avrete perso energia per varie cause: non potrete sopravvivere alle mine o alle megacadute, ma per il resto niente potrà distruggervi.

Daniele Margotti - Russi (RA)

RICK DANGEROUS

(C64)

Ecco un'aggiunta a ciò che si sapeva: potete ottenere certi bonus scrivendo BBOOIINNGG nel tabellone dei punteggi, ma nessuno sapeva che aggiungendo anche CCHHEEAATT (forse ci vorrà uno spazio o due tra le parole) otterrete altre belle cosette: resettare vite proiettili e dinamite. Rick è sempre più dangerous!

Fabrizio Urbini - GE

WB: Innanzitutto non è vero che scrivi male e che la tua calligrafia è incomprensibile. Circa le domande ti dirò che:

1) Per il nome in copertina bisogna far girare le alte sfere nella direzione giusta. Attualmente sono un po' arrugginite...

2) I trucchi dipendono sia da errori dei programmatori sia da loro precise intenzioni. In particolare i cheat sono intenzionali, mentre i trucchi sfruttano bachi nella logica del programma. Avete, quindi, entrambi torto e ragione.

3) Sul nuovo megadrive per 64 non so nulla che non sia già stato anticipato diversi ZZAP! fa, quindi non posso aiutarti.

THE CRYPT

(Incentive / C64)

Il seguito di Castle Master ulula ancora sui vostri monitor. Ma se farete le cose per bene ululerà per l'ultima volta, grazie alla seguente soluzione. Non vogliatecene però per l'eccessiva sintesi: ci è stata spedita così e come tale la pubblichiamo (del resto, se ben vi ricordate, anche la soluzione di Total Eclypse un mucchio di numeri fa era articolata in questo modo). Solo una piccola precisazione: le parole in maiuscolo indicano i nomi delle camere. Bene! Siete pronti? Via!

CRYPT, aprire baule, chiave, uscire, CRYPT CORRIDOR, avanti, TANTALUS, spingere primo gradino nel muro, uscire, destra, LAST TREASURE, salire gradini, chiave sul muro, uscire, avanti, THE MOUSE TRAP, formaggio, sparare a tavolo e sedia a mezz'aria, uscire, sinistra, BELENUS, tesoro, avanti, POTHOLE, spingete pietra (per farcela dovete avere almeno quattro pesi forza), tornate a CRYPT, aprite bara, uccidete spettro, andate in TANTALUS, aprite bara, uccidete spettro, andate POTHOLE, avanti, THE STEPS 6, formaggio (continuate a salire e a mangiar formaggio finché non avete 6 pesi forza), tornate a BELENUS, sinistra, LIFT SHACK, posizionatevi davanti alla roccia che è sul fondo e correte verso di essa: dovreste averla spostata, tornate a STEPS 5, entrate, TUNNEL, RAVINE, avanti (occhio a dove mettete i piedi: siete su una passerella), THE TUBE, infilatevi sotto la pedana dalla fessura sulla sinistra e sparate sotto, alzatevi, avanti, LIFT ENTRANCE 5, sparate, entrate nella botola, LIFT ENTRANCE 6, sparate, formaggio, sparate al lucchetto e aprite la porta ma non entrate, entrate invece nell'altra porta LIFT, sparate al vetro e recuperate chiave, salite al terzo piano e scendete subito, uscite dall'ascensore, entrate nella porta aperta precedentemente, LIFT SHACK, la roccia sarà rotta e potrete recuperare la chiave, tornate nell'ascensore e salite al quarto piano, LIFT ENTRANCE 4, sparate spettro sotto tavolo, tesoro, avanti, RAVINE, destra, spingete trave, tornate al LIFT, terzo piano, LIFT ENTRANCE 3, sparate a sedia, sinistra, TUNNEL, spettro a metà tunnel, entrate nella porta centrale, RAVINE, TUNNEL, THE SWITCH, sparate, formaggio, tirate la leva e giratevi velocemente dirigendovi verso la porta appena apparsa, ma attenti perché vi ritroverete sull'orlo di un burrone, POTHOLE, sinistra, piano, cadrete sul pianerottolo di sotto, chiave, EPONA, tesoro, formaggio, TUNNEL, RAVINE, sinistra fino all'altra porta, TUNNEL, THE STEPS 4, salite fino a STEPS 2, entrate, THE PILLAR, sparate, formaggio, spostate pietra in centro stanza e tornate a STEPS 3, dietro primo gradino si trova chiave, entrate, NANTOUSELTA, spettro, formaggio, tesoro, avanti, NO ROOM, sinistra, aprite porta sinistra ma attenzione a non spaccarvi la faccia, entrate, STALACTITES, spingete gradini in alto, uscite, aprite l'altra porta, TRAPEZE, sparate spettro al di la delle transenne, salite sulla scatola, passate barriera, salite su sedia, stando accovacciati salite su transenna, avanti, salite su trapezio, avanti, formaggio, tornate indietro a NO ROOM lasciando le due porte aperte (serviranno come ponte), da NO ROOM entrate in RAVINE, TUNNEL, LIFT ENTRANCE3, LIFT, quarto piano, uscite, LIFT ENTRANCE 4, RAVINE, destra, sinistra (su trave), destra, entrate in TUNNEL, THE STEPS 4, salite a THE STEPS 3, NANTOUSELTA, NO ROOM, RAVINE, TUNNEL, LIFT ENTRANCE 3, entrate nella porta dell'ascensore e sarete non dentro ma sopra di esso, LIFT SHACK, fermi, destra, piano, pianerottolo e prendete chiave davanti a voi, tornate indietro fino a STEPS 2, entrate, THE PILLAR, salite su gradini, chiave, avanti, NO ROOM in alto, accovacciati, destra, su ponte di porte, avanti, pianerottolo, avanti, RAVINE, THE BAT TRAP, sparate, prendete chiave senza passare barriera in alto o cadrà e resterete prigionieri, tornate a STEPS 2 e scendete giù fino alle prime stanze e cioè a LAST TREASURE, aprite baule, chiave, formaggio, salite fino a LOOKOUT POST, entrate a destra in GROUNDFLOOR e uccidete col seguente sistema: sparate alla terza testa, alla prima e a quella centrale. Avanti, GATEHOUSE,avanti, SPIRIT'S ABOVE, mangiate formaggio, sparate ai quattro spettri, entrate nella finestra e fermatevi sul pianerottolo, sparate al riquadro accanto al ponte levatoio,tornate indietro in GATEHOUSE e... BYE! BYE!

Roberto Rinaldi - Tagliata di Guastalla (RE)

POKE A POKE

Tanto per non esaurire l'argomento dell'imbroglio ad alta tecnologia, aggiungiamo qualche goccia al mare digitale delle POKE per cartuccia. Per brevità il comando POKE è stato soppresso.

ALIENS: 42043, 189 per laser inesauribile.
ATOMIC ROBOKID: 19720, 0 per vite infinite.
BATMAN THE MOVIE: 4679, 173 per energia infinita.
BIONIC COMMANDO: 7518, 165 per vite infinite; 22204, 165 per tempo infinito.
CISCO HEAT: 8357, 173 per crediti infiniti.
CREATURES: 44183, 173 per una quasi invulnerabilità.
DELIVERANCE: (tutte per le vite infinite) - livello 1: 42339, 173 - livello 2: 43700, 173 - livello 3: 42757, 173.
DENARIS: 14103, 173 per vite infinite.
DOMINATOR: 2293, 165 per chissà che cosa.
ELVIRA (Adventure): 23025, 173 per frecce infinite per la balestra.
FLIMBO'S QUEST: 10409,0 per tempo infinito.
GEM'X: 20903, 173 per vite infinite.
I.S.S.: 40960, 165 per scudo inesauribile.
INNERSPACE: 16090, 173 per vite infinite.
IO: 27018, 169 per l'invincibilità.
KUNG FU MASTER: 45100, 189 per ???
LAST NINJA 3: 28962, 165 per vite infinite.
LINE OF FIRE: 9179, 189 per bombe infinite.
MERCS: 44871, 165 per crediti infiniti; 44994, 181 per bombe infinite.
MOONSHADOW: 18669, 173 e 24142, 173 per energia infinita.
NARC: 28447, 173 e 28614, 173 per crediti infiniti.
NEW ZEALAND STORY: 3215, 173 anche qui per scopi ignoti.
OUT RUN EUROPA: 5457, 165 per crediti infiniti; 10051, 165 per missili infiniti.
PAC LAND: 2466, 189 per vite infinite.
PUZZNIC: 3679, 175 per crediti infiniti; 9379, 189 per tentativi infiniti.
RAINBOW ISLANDS disco: Usate LOAD "CORE", 8, 1 poi POKE 28435, 189, e infine RUN per avere vite infinite, o anche - più semplicemente - POKE 29508, 189.
ROLLING THUNDER: 41816, 96 per tempo infinito; 33570, 173 per vite infinite.
SABOTEUR 2: 50024, 165 per energia infinita.
SIMPSONS: 3270, 173 per ???
SKULL & CROSSBONES: 11848, 173 per crediti infiniti.
SPACE HARRIER: 3293, 234 e 3294, 234 per vite infinite.
SUPER OFF ROAD: 31704, 189
SUPERTRUCKER: 10150, 165 per vite infinite.
TARGET RENEGADE: 36217, 173 per vite infinite.
TURBO OUT RUN: (tutte per tempo infinito) - sezione 1 e 3: 16034, 173 - sezione 2: 16005, 173 - sezione 4: 16005, 173
VOLFIED: 4185, 165 per vite infinite; 7078, 165 e 10512, 165 e 14738, 181 per barriere infinite.
YOGI BEAR: 35417, 173 per energia infinita.
...e dovrebbero bastarvi per un pezzo!

Ringraziamo **Teo Favaro - Scorzè (VE); Enrico Cestari e Andrea Tolu; Leandro Domenicale - Villafranca (PD); Pasqualino Loffredo (RM) e il solito Zaccaria da Roma...**

ndWB per Teo Favaro: ti faccio notare che siamo talmente affamati da leggere i fogli anche dentro, non solo dietro. Se non pubblichiamo qualcosa abbiamo i nostri buoni motivi, e per rispondere anche all'altra domanda: non pubblichiamo tutto ciò che riceviamo, perché doppioni e ripetizioni si sprecano. Pubblichiamo - però - tutto ciò che è inedito o interessante. Inoltre non stabiliamo noi le dimensioni dei titoli, ma l'impaginatore. Sicuramente la nostra rubrica non sfrutta in modo efficiente lo spazio, ma non possiamo farci nulla.

SPEEDBALL 2

(Imageworks / C64)

I Bitmap Bros. sono sempre gli stessi marpioni della grafica e ci propongono il gioco sicuramente più violento di tutta la loro produzione (il sottotitolo Brutal Deluxe è già una garanzia). La regola d'oro l'avete già capita: siate cattivi più che potete e allenatevi ancora più che potete. Con una strana eccezione: pare che durante la coppa non convenga potenziare ulteriormente i propri uomini tra il primo e il secondo incontro della finale. Perché? Vi chiederete. Presto detto: saranno inspiegabilmente molto più agguerriti. Meglio quindi fare tutto il possibile per migliorare la propria squadra (spendendo tutti i soldi) prima della finale e poi tenersi il team così com'è.

Massimo Raviolo - Chieri (TO)

SARAKON

(Starbyte / C64)

Siamo di fronte all'ennesimo puzzle game orientaleggiante ad eliminazione di coppie di pedine. E come ogni rompicapo che si rispetti presenta decine e decine di livelli che è sicuramente arduo e noioso dover superare ogni volta. Non preoccupatevi! Ci sono le password, anche se sono parecchio distanti tra di loro come livello associato. Ve ne diamo solo due, ma la seconda vi porterà piuttosto avanti.

LIVELLO 15: BUSTERS
LIVELLO 30: MADNESS

Si ringraziano **Fabio Ferrucci, Alessandro Forni, Mirko Milli Burini e Federico Nozza, tutti di S.Giovanni Valdarno (AR)**

VENOM STRIKES BACK

(C64)

Il titolo forse vi rimbalzerà per il cervello senza trovare un riferimento immediato a una vostra esperienza passata. Bene, per quelli che non se lo ricordano, trattasi del sottotitolo del seguito del seguito del seguito (oddio, mi si è incantato il dito) di M.A.S.K. Pare che in quello sporco mondo dominato dalle opposte fazioni di Venom (il cattivo) e i "mascherati per coprire la faccia sporca" di M.A.S.K. (i buoni) ci sia un sistema per dare energia infinita a qualcuno. A chi? Ma al vostro nemico Venom, ovviamente! No, scherzavo, sarebbe veramente una bella novità ma di scarsa utilità ai fini del gioco. L'energia infinita, dicevo, ve la cuccate voi, semplicemente inserendo come codice nella schermata dei titoli la parola PETALS OF DOOM. E che la maledizione sia con Venom!

Gianni, Renzo e Monica Chioso di Ascoli Piceno

64 SIMULMONDO cassetta disco

1000 MIGLIA
THE ROARING YEARS OF SPORTS CARS

Sinceramente non so se la cosa vi interessi molto, ma vorrei narrarvi alcune considerazioni personali riguardo uno dei traguardi che ognuno di noi anela raggiungere lungo la sua vita: la patente. Praticamente la possibilità di guidare un'automobile è il primo aspetto positivo della maggiore età, ed ora che dispongo di una comoda Fiat UNO non tornerei certamente indietro, a prendere pioggia e vento con bici o motorino, con le candele che si bagnano o la gomma che si fora o, nel caso della bici, con la catena che salta giù dall'apposita ruota dentata quando, in primavera, inizia improvvisamente a diluviare. E una cosa che oggi mi sembra scontata, è quella di poter viaggiare a velocità anche piuttosto elevate in autostrada e non mi capita mai di pensare che l'uomo, per raggiungere questo traguardo, è dovuto passare attraverso prototipi e modelli di macchine antiquate, un po' come è accaduto ai videogiochi con Space Invaders e computers come lo ZX80. In particolare, la storia dell'automobilismo vanta competizioni oggi soppresse destinate ad entrare nella leggenda, e tanto per concludere il panegirico e ricollegarci al gioco in questione, tra queste competizioni è sicuramente da annoverare la Mille Miglia, na-

1: Il vento nei capelli, che splensensazione.

2: Seicento Km dopo: Il vento ancora nei capelli, che raffreddore.

3: Informazioni turistiche e non sulla tappa.

4

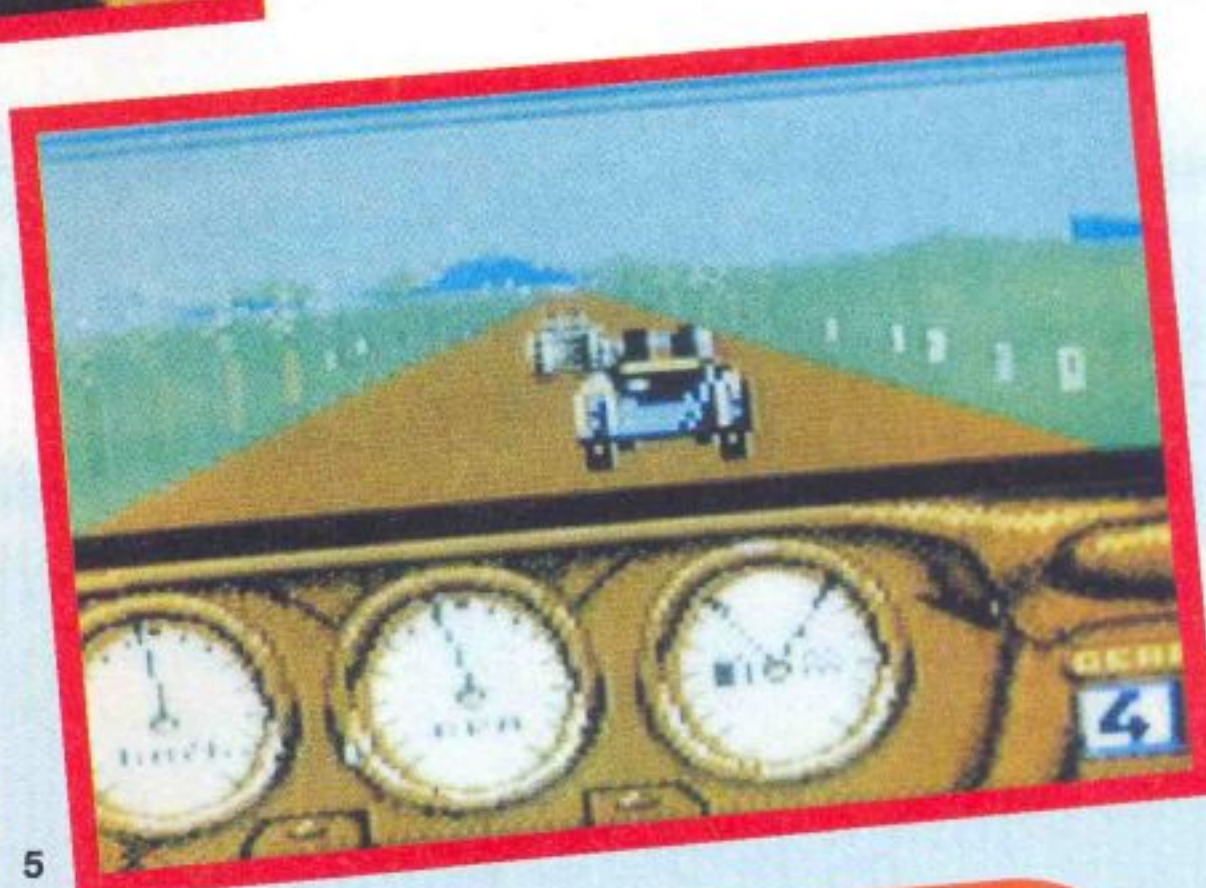
marzo 1927 e soppressa nel dopoguerra a causa di un tragico incidente che ha coinvolto numerosi spettatori appollaiati presso una curva. In pratica le auto in gara dovevano percorrere il tragitto Brescia-Roma e ritorno, per una distanza totale di 1600 Km, equivalenti più o meno a 1000 miglia. Purtroppo, noi non potremo più partecipare personalmente e l'unica cosa che ci rimane da fare è accon-

4: Guai. Un guasto ci costringe a una grave perdita di tempo.

5: Uno dei radi concorrenti avversari: "Heilà, come va?"

6: Tutto il percorso della Mille Miglia in un solo sguardo, suggestivo, no?

Dimenticate pure tutto quello che vi ha detto il mio collega, perché proprio non sono d'accordo con lui. Effettivamente tutto il gioco è molto facile, ma non cade nella banalità. Devo dire che come simulazione, a livello tecnico, è ineccepibile, infatti potrete ritrovare tutti gli eroi del nonno e le macchine che tanto lo facevano sospirare. E come se non bastasse la giocabilità è a livelli altissimi. Io ne sono davvero entusiasta e continuerò a giocarci ancora per un bel pezzo. Lo considero un ottimo gioco di corse con cui iniziare, soprattutto se siete dei novellini e non avete molta mano con questo genere di giochi. E poi pensateci, potete provocare danni anche senza patente. Un difetto comunque ce l'ha: lo sprite principale è nient'altro che uno sprite espanso (aaagh! Cubettone!) E lo stesso si deve dire dei fondali, troppo uguali l'uno all'altro e poco uniformi durante il velocissimo scroll. Io però vi consiglio caldamente di comprarlo.

5

Sono davvero spiacente per il team della Simulmondo, ma proprio non ci siamo. Accidenti, mi chiedo io, come mai in un gioco potenzialmente perfetto ci deve per forza essere un grave difetto che pregiudica tutto? Vorrei farvi notare che la grafica, per quanto a volte cubettosa, è velocissima e dà tutta la sensazione di velocità necessaria, che la macchina è controllabilissima e risponde bene ai comandi, andando esattamente dove volete (avete presente Pit Stop II e Buggy Boy?), tutta la realizzazione sa di professionale lontano un miglio (Mille Miglia.-ndJH) e tutti gli aspetti del gioco sono curati bene. Ma allora cosa c'è che non va? E' che è troppo banale. Tanto per capirci, sono arrivato senza problemi alla quarta tappa incontrando pochissimi avversari, dopodiché un guasto meccanico mi ha costretto ad una sosta, e mi hanno sorpassato a dozzinate (ma dove cavolo stavano prima?). E' a questo punto che l'iter è ripreso: i nemici davanti a me erano scomparsi e mi sono ritrovato a percorrere solitario chilometri e chilometri di strada. Potevano curarlo meglio da questo punto di vista? Secondo me avrebbero dovuto.

6

7

tentarsi di questa provvidenziale simulazione della Simulmondo. All'inizo del gioco, il giocatore può decidere quale mitico pilota vuole impersonare (anche Nuvolari in persona) e chi prendere al suo fianco, scegliere la macchina su cui gareggiare in mezzo a quelle disponibili (per ognuna di esse c'è una scheda relativa alle sue specifiche tecniche).

Molto utile è anche l'opzione che ci permette di portarci dietro alcuni pezzi di ricambio perché le condizioni del terreno (e le macchine stesse che non avevano certo l'affidabilità di oggi) possono essere fonte di spiacevoli guasti e dover abbandonare la corsa perché non si ha il ricambio adatto può essere mortificante. A proposito, non pensiate che le strade fossero come quelle odierne: le strade di allora erano per lo più accidentate e la riparazione dei guasti può portare via parecchio tempo. Giunti al termine di ogni tappa, sarà visualizzata una cartina dell'Italia che indica la vostra posizione e le condizioni climatiche, nonché la lunghezza del percorso che vi separa dalla prossima tappa. Buon Viaggio.

PRESENTAZIONE 80%

Un bel pacco di roba nella confezione, con tante opzioni e la possibilità di rivivere "gli anni rombanti delle corse automobilistiche". Peccato per i matusalemmici caricamenti.

GRAFICA 78%

Curata nei fondali (tutti uguali, o comunque molto simili) anche se gli sprites sono fatti coi LEGO. Molto belle le schermate statiche.

SONORO 80%

Non è molto, ma quello che c'è è dannatamente buono

APPETIBILITA' 90%

Giochi di corse ce ne sono tanti, ma, vuoi mettere, questo simula la Mille Miglia!!

LONGEVITA' 65%

Purtroppo direttamente proprorzionale al tempo che impiegate per finirlo. E non ci vorrà molto. Comunque la casualità delle condizioni atmosferiche permette di dare un tocco di varietà ad ogni partita.

GLOBALE 81%

E' il tipico esempio di gioco destinato a dividere la redazione, ma in qualsiasi caso (sprites o facilità di fondo) non mancherà la voglia di picchiare i programmatori. Dovevano rifinirlo meglio. DOVEVANO!!

8

7: Una delle tantissime (cinque se non sbaglio) auto tra cui scegliere.

8: La grafica è uno degli aspetti iiù curati del gioco, e si vede.

9: Schermata di caricamento di tutto rispetto.

9

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING

SPEEDKING
AUTOFUOCO

NAVIGATOR
AUTOFUOCO

NAVIGATOR AUTOFUOCO

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

TOPOLINO, PARLEZ VOUZ FRANCAIS?

Finalmente è alle porte la data tanto attesa da milioni di persone. Il 12 Aprile 1992 si terrà nelle vicinanze di Parigi (esattamente 30 Km a est della città, Marne-la-Valée) l'inaugurazione, o meglio la grande festa inaugurale di Euro-Disney: il primo grande parco europeo interamente dedicato al fantastico mondo Disney.

Tutti voi avrete certamente sentito parlare dei parchi già esistenti in America e Giappone: Disneyland (California), Walt Disney World (Florida) e Tokyo Disneyland (Giappone) rappresentano il massimo grado del divertimento familiare nel mondo e il nuovo Euro-Disney non sarà certo da meno.

Le attrazioni sparse per i 1943 ettari di terreno (equivalenti a un quinto dell'estensione di Parigi) avranno di che tenere impegnati i visitatori per giorni. Le cinque zone in cui è diviso il parco riprendono ognuna un tema diverso e legato a un diverso aspetto dell'universo Disney: Main Street U.S.A., Fantasyland, Frontierland, Adventureland e Discoveryland saranno le terre da "esplorare" e in cui vivere divertendosi.

Proprio per questo Euro-Disney è attrezzato in maniera inappuntabile per il soggiorno degli ospiti.

Ben sei alberghi, per un totale di cinquemiladuecento camere, sono stati costruiti all'interno del parco e il campeggio intitolato al mitico David Crockett può già ospitare ben 414 roulottes e 181 piazzole per gli affezionati della vita all'aria aperta.

Per descrivere tutte le attrazioni e i divertimenti presenti non basterebbe l'intera rivista, ma non possiamo certo lasciarvi senza neanche un'accenno al "Festival Disney" o al "Castello della Bella Addormentata".

Il Festival Disney è un centro divertimenti che si adagia su ben 18.000 metri quadri di terreno e in cui potrete trovare un modo tutto americano di fare "shopping". Nei sei negozi che lo corredano sarà possibile trovare di tutto, dalle footbag alle tavole da surf.

Chi dovesse aver voglia di mangiare del pesce, non dovrà far altro che recarsi alla Key West Seafood, dove sarà possibile mangiare crostacei preparati esattamente come si fa in Florida. Per chi, invece, dovesse preferire la carne c'è la "Steakhouse", dove si prepara la miglior bistecca con l'osso di tutta l'Europa.

Al Tramonto ci si dovrebbe spartire in tre per avere la possibilità sia di seguire la cena spettacolo del Buffalo Bill Wild West Show, sia di andare a divertirsi al saloon

la loro posizione centrale nel parco, un punto di riferimento costante per i visitatori. Ovviamente, però, il castello Disney non può essere un semplice punto di riferimento perimetrale. Dall'estremità delle sue guglie (45 metri d'altezza) al drago che sonnecchia nel torrione, tutto deve essere pervaso da un senso fiabesco e nulla è lasciato al caso. Basti guardare gli alberi a forma di cubo che adornano il giardino o gli splendidi e irreali colori delle sue pareti.

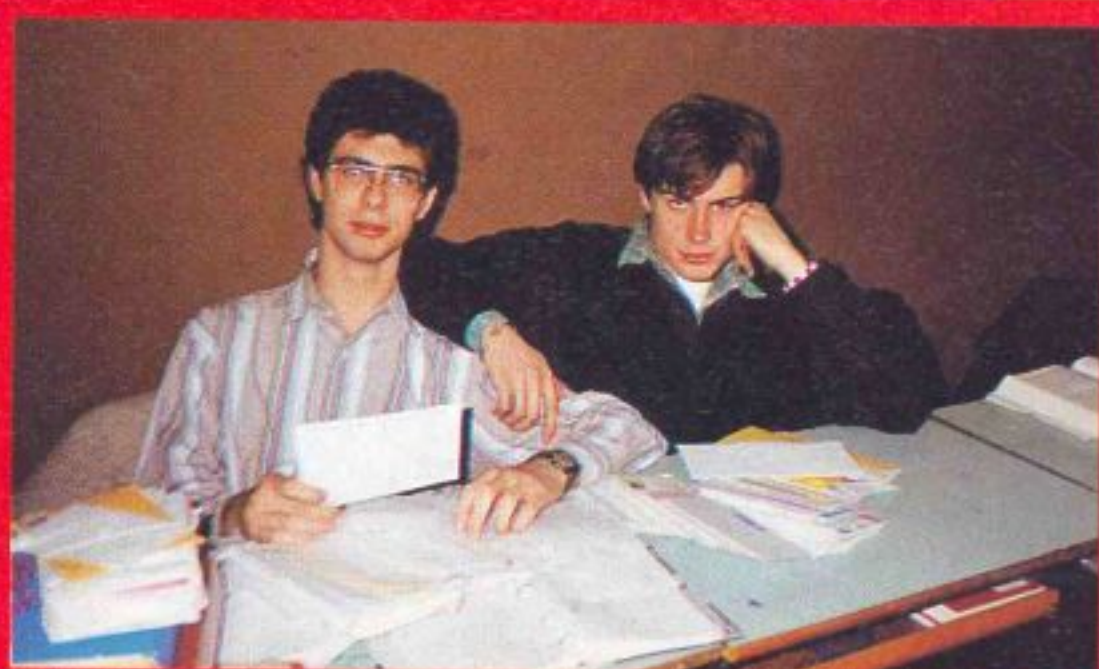
Nel futuro immediato di Euro-Disney c'è il completamento del progetto (tutto ciò che vi abbiamo descritto finora non è che una parte di ciò che formerà il parco completo) e il miglioramento delle strutture alberghiere. Chissà che non si riesca a riparlarne dopo una visita diretta alle strutture...

JH

"Bluegrass", sia di scatenarsi nello "Hurricane", la discoteca. Concludo come promesso puntando l'attenzione sul magnifico "Castello della Bella Addormentata".
Il castello è una tradizione nei parchi Disney. Oltre a svolgere la funzione che tutti si aspettano da un castello (starli a castelleggiare), i castelli nei parchi a tema Disney hanno lo scopo di fornire, data

Circa un mese fa, l'attenzione di tutto il mondo informatico si rivolse verso una determinata categoria di programmi: i Virus. E questo perché "Michelangelo" minacciava di distruggere caterve e caterve di dati...

SPECIAL

E così, noi, la psichedelica redazione di BovaByte, non potevamo certo rimanere insensibili ad un problema di così vasta entità, ed abbiamo deciso di dedicare queste nostre tre pagine mensili ai Virus, alla loro storia, alla loro proliferazione, ai metodi di profilassi ed, infine, ad una panoramica dei virus più cattivi in circolazione. Naturalmente dovete prestare la massima attenzione a quanto è ivi riportato, perché prendere un virus non è affatto difficile, basta una volta soltanto...

IL VIRUS: COS'E' E COME FUNZIONA

Generalmente un virus è un programma lungo pochi byte, sufficienti a malapena a determinarne la struttura genetica. Il virus attacca le celle di memoria della RAM del vostro computer, e lì si riproduce. Mano mano che il virus si diffonde nel vostro computer, vedrete i chip saltare per aria uno dopo l'altro, e questa è una soltanto delle conseguenze che possono verificarsi quando un computer è preda di un contagio. Ovviamente, il virus non si limita ad infestare la memoria del computer, così si installa anche nei dischetti, nei joystick, nel cavetto del video, dietro la carta della stampante, ecc ecc. Insomma, in tutti i posti più impensati.

Dalle Parti D

LE VIRUS

Generalmente si crede che un computer sia uno strumento strettamente personale, per cui uno vive tranquillo, pensando che il proprio computer, non venendo a contatto con altri agenti esterni, non possa nemmeno lontanamente essere esposto al contagio di un virus. GRAVE ERRORE! Infatti, è noto e risaputo che il fratellino minore dell'utente, per non dire l'utente stesso, invita più che saltuariamente gli amici a casa propria a giocare. Il che è una vera manna per il virus. Infatti, quest'ultimo usa come veicolo transitorio del contagio l'uomo. Toccando la tastiera di un computer infetto, le mani vengono a contatto del virus, e quando un essere umano (che non mostra mai segni del contagio, e quindi può essere classificato come portatore sano) "malato" tocca la tastiera di un computer sano (o un joystick, o i dischetti, o il cavo del video) ecco che anche questo riceve il virus nelle sue memorie. Per tanto, quando il vostro vicino di casa vuole giocare col vostro computer, fategli sempre indossare dei guanti sterilizzati, è meglio.

PERCHE' AVVIENE IL CONTAGIO?

I computer si dividono in due grandi famiglie: 1) quelli con la ventola di raffreddamento e 2) quelli che non ce l'hanno. I primi sono certamente più esposti agli effetti deleteri del virus. Infatti quest'ultimo agisce in modo da fermare la ventola, la temperatura del computer cresce, e poi sembra che abbia la febbre. Se possedete un IBM con ventola, mettetegli un bel termometro tra il drive ed il monitor. Se si spacca, c'è il virus. I computer senza ventola, invece, mostrano segni parecchio più evidenti: il vecchio 64 diventa pallido, il C16 addirittura bianco, l'Amiga 500 inizia a muovere il mouse in maniera inconsulta, come se fosse dotato di coscienza propria. Quando il contagio è arrivato a livelli preoccupanti, attorno al computer si materializzeranno fenomeni occulti come i poltergeist, il drive comincerà a sputare i dischetti che gli infilate dentro, i joystick si muoveranno da soli, i tasti salteranno fuori (con tanto di molla) dall'alloggiamento per loro previsto nella tastiera, ed a seconda dei virus si otterranno effetti diversi, contemplati dal box "effetti differenziati". Attenzione, quando uno di questi si verifica, è ormai troppo tardi, dovete sbattere il vostro sistema nella pattumiera.

PRIMI SINTOMI 1

i BOVABYTE

(La rivista per chi di computers non capisce niente)

PRIMI SINTOMI 2

Prima che questo avvenga, però, i virus provocano danni più o meno gravi all'utente, e a seconda di questi i virus si dividono in due grandi famiglie:

- i Virus **FACETI:** si divertono come pazzi a far sparire le lettere visualizzate dallo schermo, a far volare farfalline digitali sul video, a bloccare il computer in mezzo ad una partita a Strip Poker.

- I Virus **TRISTI:** più che loro ad essere tristi, sono gli utenti dopo la loro azione devastatrice. I virus appartenenti a questa categoria, infatti, sono soliti riformattare i dischetti o, peggio, l'hard disk da 120 megabyte che avevate appena riempito a metà, vi fondono qualche chip di secondaria importanza e rendono drammaticamente inutili giornate e giornate di lavoro alla tastiera.

METODI DI PROFILASSI

Come si può fare, dunque, per proteggersi dai virus? Un sistema sicuro è quello di spruzzare l'insetticida sui propri floppy disk, una bella spruzzata di Flit e vedrete che tutto andrà apposto. Naturalmente, dovete anche seguire determinate norme d'igiene, tipo infilare i dischetti nel drive con tanto di custodia, e tenere sempre la tastiera del computer protetta dall'apposito copritastiera in plastica trasparente e morbida. Comunque, se per caso doveste essere incappati in qualche virus, non temete. Esiste un metodo universale che allontana dal vostro computer, e dalla vostra biblioteca software, qualsiasi agente patogeno esterno. Per i VIRUS TRISTI, sarà sufficiente collegare all'entrata del joystick un walkman o un lettore di CD, e poi inalare nel computer una canzone qualsiasi di Jovanotti. Nessun virus triste può resistergli. La stessa cosa dovete farla coi VIRUS FACETI, ma al posto di Jovanotti, dovrete usare una canzone di Masini. L'effetto è immediato, ma evitate di ascoltare i lamenti strazianti del virus mentre viene debellato, potreste provare dei sensi di colpa...

EFFETTI DIFFERENZIATI

Ovviamente, non tutti i virus provocano gli stessi effetti disastrosi. Noi ne abbiamo riportato qualcuno tra i più diffusi:

Virus **KEYSMAP:** quando giunge al culmine della sua potenza devastante, cancella totalmente i caratteri dai tasti del vostro computer: la tastiera continuerà sì a funzionare, ma voglio vedervi a individuare un tasto particolare in mezzo a cento altri tutti bianchi.

Virus **SBATTGMON:** Funziona solo se il monitor è un po' più in alto rispetto al computer. Quando entra in azione, fa cadere rovinosamente il monitor sulla tastiera del computer, decimandola. Lo potete comunque individuare in tempo. Se infatti porgete orecchio al cavetto del monitor, dovreste sentire il tipico pigolio dei virus dire "Oh, issa! Oh, issa! Oh, issa!". Staccate immediatamente computer e monitor e procedete come indicato nei metodi di profilassi.

Virus **PASTORE V54.37642-387543276548523765482654564**: differisce dalle precedenti versioni per un numero decimale decisamente più lungo. Il suo effetto è quello di visualizzare in alto a sinistra un uomo ed una donna completamente nudi mentre fanno cose che non stiamo qui a descrivere per non sconfinare dall'argomento della rivista (Zzap! E' Zzap!). Si propaga da un computer all'altro senza tenere presente marche diverse e compatibilità. Può darsi che non vi dispiaccia averlo in memoria, ma vi assicuro che un filmetto in un angolo dello schermo distrae molto, sia che stiate scrivendo una ricerca per la scuola, sia che giochiate a Catalypse.

Dalle Parti Di BOVABYTE

(La rivista per chi di computers non capisce niente)

64 TRONIX cassetta disco

ITALIA '90

Parare i rigori è sempre stato difficile, ma da questa prospettiva...

PRESENTAZIONE 70%

Beh! Si presenta e basta.

GRAFICA 80%

Chiara e funzionale, d'altronde che cosa si può volere di più da un gioco di calcio, i calciatori in Ray Tracing?

SONORO 75%

Nei limiti della norma.

APPETIBILITA 56%

Gira e rigira è sempre un gioco di calcio come tanti altri...

LONGEVITA' 60%

... Ed è per questo motivo che se non siete dei veri appassionati non vi divertirà per molto.

GLOBALE 73%

Dopo tutto non è un cattivo prodotto.

Incomincerei questa mia ennesima recensione con qualcosa che a voi potrà non interessare granché, ma che mi riempie di gioia; yeppie, hurrà mi è arrivato il congedo... Di conseguenza per me niente naia...
Bando alle ciance e vediamo un po' com'è questo budget.
Iniziamo a dire che il manuale riporta alcune delle più elementari regole del gioco, molto gradite ma altrettanto inutili, di cui voglio fieramente rendervi partecipi.
Per la maggior parte del tempo, ogni giocatore muove la palla con le gambe, dribblando con la palla al piede (come un galeotto. -ndNuke), passandola ai compagni o tirandola in porta. E questa è solo una delle innumerevoli "ciofecate" che il manuale riporta, le altre ve le voglio risparmiare per pietà.
Ma per chi ci hanno preso? Per degli incompetenti? Il regolamento del calcio lo conosco anche io che non seguo questo sport, e oltretutto vorrei proprio conoscere l'unica persona al mondo che comprerebbe un gioco di calcio senza conoscerne il regolamento. Per concludere vi lascio con un interessante quesito che si rifà alla frase precedentemente citata: " come fa una persona a sapere cosa vuol dire dribblare se non ha mai sentito parlare di calcio?".

"Manto erboso con cinque giocatori sopra." Non è facile fare le didascalie di foto tutte uguali.

C'è un po' di movimento in aria mentre la nostra nazionale perde contro gli Stati Uniti d'America.

Non sono un grande appassionato di calcio, e questo forse potrà influenzare leggermente il mio giudizio. Giocare ad Italia '90 non è che mi abbia appassionato molto perché a mio avviso si confonde con l'innumerevole quantità di altri giochi calcistici esistenti. Anche se il nome rende onore alla nostra nazione non mi sembra un buon motivo per acquistarlo, a meno che non siate dei veri e propri appassionati e vogliate aggiungere un'altra tacca/cassetta/disco alla vostra collezione di giochi calcistici.

GOLDEN AXE

Ricordate che qualche numero fa scrissi in una recensione che Strider era il gioco uscito più volte su compilation? Bene, mi sbagliavo perché il gioco più "raccolto" della storia è sicuramente Golden Axe che con quest'ultima sua apparizione su raccolta si aggiudica il vertice della classifica ed il bollino "Compilation top one".
La storia è relativamente idiota e scontata: Un certo Death Addler, possessore della rinomata Ascia D'oro, in un momento di "ingrifamento" totale è sceso nel villaggio sottostante la sua abitazione estiva ed ha rapito il Re e la bellissima figlia portandoli nella sua residenza invernale e legandoli come salami per poi appenderli ad una corda a testa in giù.
Ed è proprio qui che entra in scena il valoroso Axe Battler, che fiancheggiato da due suoi grandissimi amici, tali Giulius Thunderhead e Tyris Flare (Come al solito la ragazza l'ho lasciata per ultima perché io sono un vero gentiluomo... Nd-Nuke.), dovrà cercare di liberare i due prigionieri.
Golden Axe sostanzialmente è un Beat'em-up multilivello a scorrimento orizzontale, nel quale bisogna affettare ogni malvagissimo essere che si pari davanti alla vostra spada.
La grafica è molto curata sino nei particolari, i fondali e i nemici sono disegnati un maniera impeccabile. Il sonoro "Goldenexesco" è discretamente realizzato, mentre le musiche sono di buona fattura.
La giocabilità è l'unico neo di questo programma, i nemici sono troppo facili o impossibili da eliminare e oltretutto compaiono solo uno per volta sullo schermo.

Nelle foreste si possono fare dei brutti incontri...

Che ne dite? Bella come schermata di selezione.

GLOBALE 84%

HANDLE

SHADOW WARRIOR

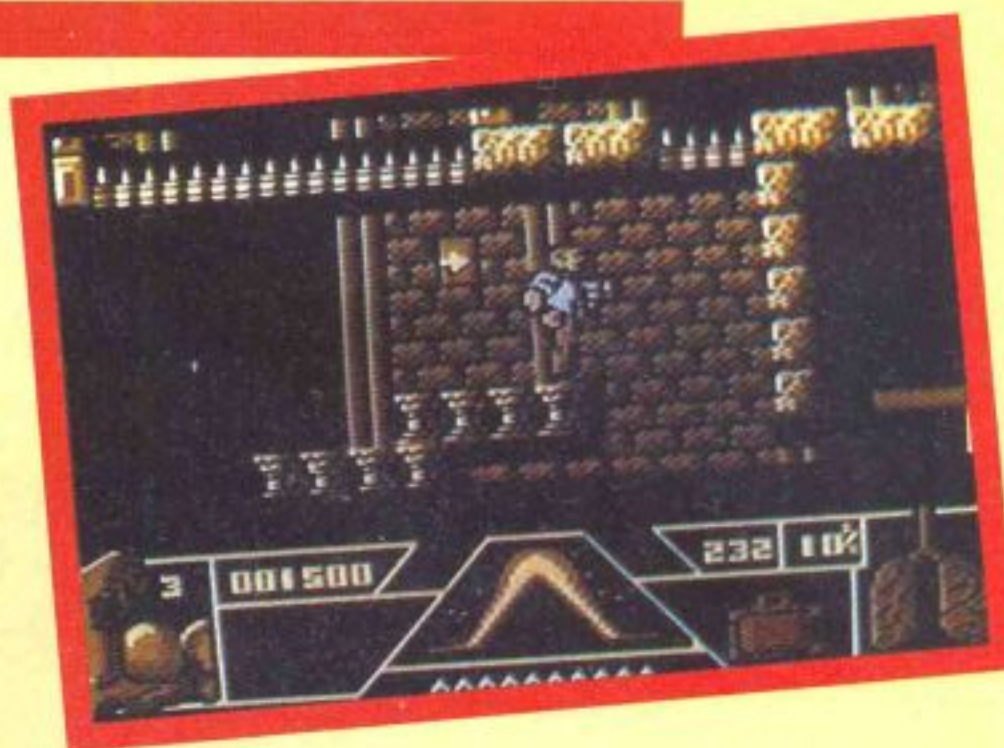
Nelle metropoli americane il crimine sta dilagando a macchia d'olio. Una setta segreta di Ninja tramite violenze e soprusi sta cercando di diventare la dominatrice delle città.
Inutile dire che agli onesti cittadini tutto ciò non piace, così viene convocato un guerriero esperto di arti marziali e di tecniche di ninjitzu per far piazza pulita di questi criminali.
Lo schema di gioco ricalca essenzialmente quello dei più famosi artimarzial'em-up, vedendo come impavido protagonista un maestro di Ninjitzu trapiantato in America che dovrà infliggere il maggior danno possibile a tutti quegli scalmanati di teppisti che tenteranno continuamente di fargli la pelle. Lo scrolling è orizzontale e si dovranno percorrere un certo numero di livelli d'ambientazione cittadina e non.
Graficamente Shadow Warrior non è nulla di eccezionale, così come non sono per niente originali le musiche e gli effetti sonori. La giocabilità è buona anche se in alcuni casi il gioco tende ad essere ripetitivo ed annoiante.

Che cosa vorranno mai questi due energumeni dalla mia esistenza?

Aridaje, me la ricordavo più tranquilla questa cittadina

GLOBALE 71%

TOTAL RECALL

Quaid, un integerrimo lavoratore terrestre da sempre desideroso di farsi una vacanza su Marte e da sempre ostacolato dalla bellissima moglie, è il protagonista di questa avventura.
Un giorno, dopo essersi rivolto alla Rekall per farsi impiantare un ricordo di vacanza su Marte, Quaid scopre di essere stato un agente segreto sul pianeta rosso.
Da qui iniziano le complicazioni che vedono Quaid intento a farsi tornare la memoria e una multinazionale marziana intenta a fargliela passare uccidendolo.
Dopo una serie di rocambolesche azioni e spargimenti di ettolitri di sangue il nostro eroe riesce finalmente a ricordare tutto, purtroppo i suoi ricordi non sono quelli che noi tutti vorremmo avere. Così Swarzy, che interpreta Quaid nel film, blasta tutto ammazza tutti e vive per sempre felice e contento (su Marte).
Total Recall è un platform game multilivello, che vede impegnato Swarzy a saltare di piattaforma in piattaforma, collezionare oggetti ed eliminare nemici. Sebbene la grafica sia carina e la musica nei titoli stupenda, questo gioco è stato rovinato da un errato bilanciamento del livello di difficoltà, che lo rende troppo difficile e frustrante da giocare.

Non lo riconoscete? E' tale e quale Swarzy.

Sempre il nostro Quaid impegnato nel primo livello.

GLOBALE 75%

IVAN "IRONMAN" STEWART'S SUPER OFF ROAD

1

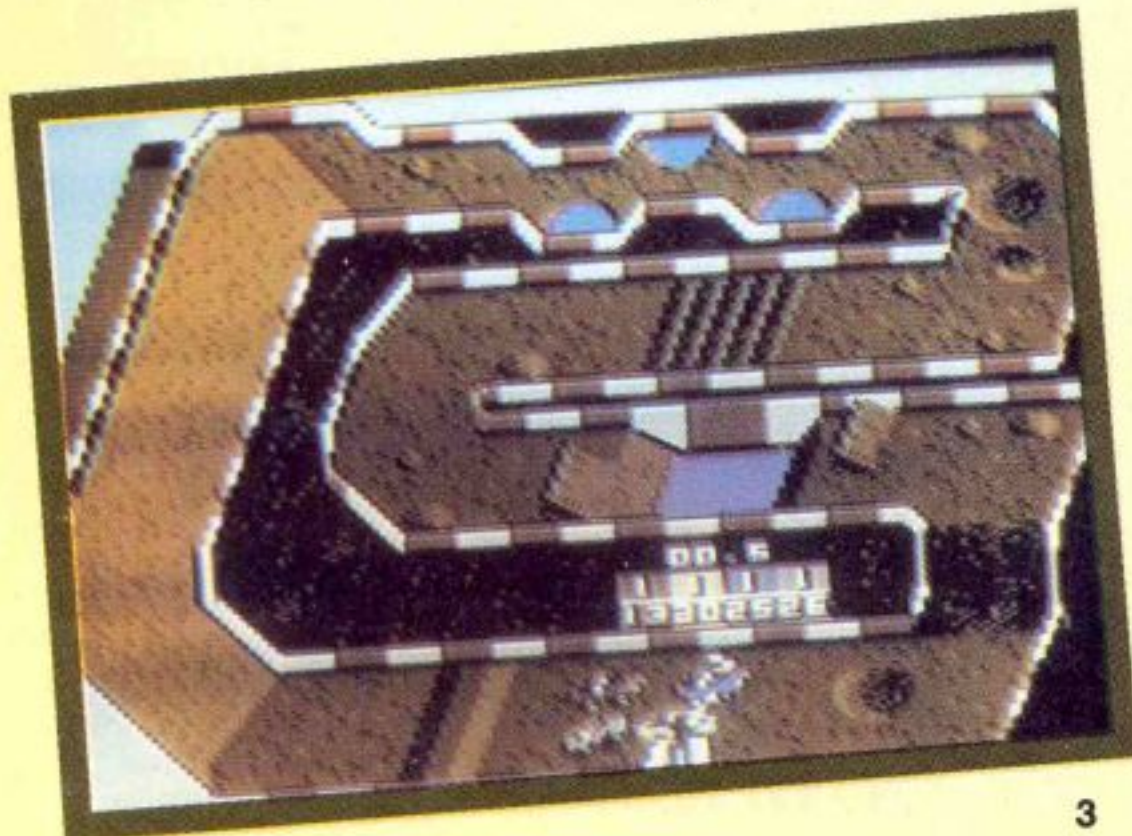
Chi di voi non conosce il celeberrimo Ivan "Ironman" Stewart alzi pure la mano.Ok! Ok!... Abbassate pure quelle mani perché devo farvi una confessione, non lo conosco nemmeno io!
Eppure il gioco ricalca le gesta di questo fantomatico personaggio, il cui unico scopo nella vita, a quanto pare, è di farsi sballottare a destra e sinistra guidando un fuoristrada.
Sostanzialmente Ivan Off Road è un gioco di guida (bravo! Come ai fatto a capirlo? NdIvan), conversione dell'omonimo Coin-op.
Le visuale è posta dall'alto con la pista che occupa interamente lo schermo in tutta la sua lunghezza e vastità.
L'importante è arrivare primi (non era partecipare?) o al massimo secondi per poter racimolare un discreto gruzzoletto di denaro e successivamente spenderlo in caramel... Ehm!... ricambi.
Grafica pulita e funzionale, sonoro "sonoroso" e giocabilità "giocabilitosa" sono le caratteristiche principali di Off Road, le quali lo innalzano un gradino sopra la media dei giochi di guida.

GLOBALE 90%

1: Se continuo di questo passo non avrò una lunga carriera come pilota: sono ultimo.

2: E infatti non mi sono qualificato.

2

3: Il secondo percorso è sempre il migliore.

3

CONDANNANDO LE SOMME ALLA SEDIA ELETTRICA 83%

Senza dubbio una buona raccolta, se solo non fosse che questi programmi li si può trovare benissimo anche in altre compilation, infatti sono tutti entrati nella Top Ten dei giochi più "raccolti". Anche se 2-HOT 2 HANDLE è un prodotto di indubbia qualità noi tutti ci siamo stancati di ritrovarci tra le mani sempre il solito materiale, che oltretutto abbiamo/avremmo/avessimo/ebbimo già di sicuro nella nostra Softeca (o soft-teca fate voi).
Ritornando al discorso principale 2HOT-2HANDLE è sicuramente un buon acquisto, e una buona compilation (attenzione ho detto buona e non ottima NdNuke) (carissimo Giovanni sono capace anch'io di leggere sai? NdLettore) anche se i programmi contenutivi risultano un po' invecchiati.

64 DOMARK cassetta L. 39.900 disco L. 39.900

TNT 2 DOU

HYDRA

In un improbabile futuro, dominato da malandrini e mandarini , dove le popolazioni vivono in uno stato d'assedio malavitoso, c'è solo una persona che può salvare il mondo intero. Purtroppo questa è un altra storia, perché quello che dovrete fare in questo gioco è il fattorino.
Siccome non siete neanche tanto simpatico ai superiori, tutte le missioni suicide vi vengono affidate con la speranza che prima o poi qualcuno o qualcosa vi tolga di mezzo. Così sarete impegnati a trasportare da una parte all'altra del mondo pacchi contenenti (Colombo... ah! Ah! Dopo ogni battuta del genere perdo 10 anni di vita ndNuke.) ceppi di virus mortali e altre carissime cosucce tanto dannose alla vostra salute.

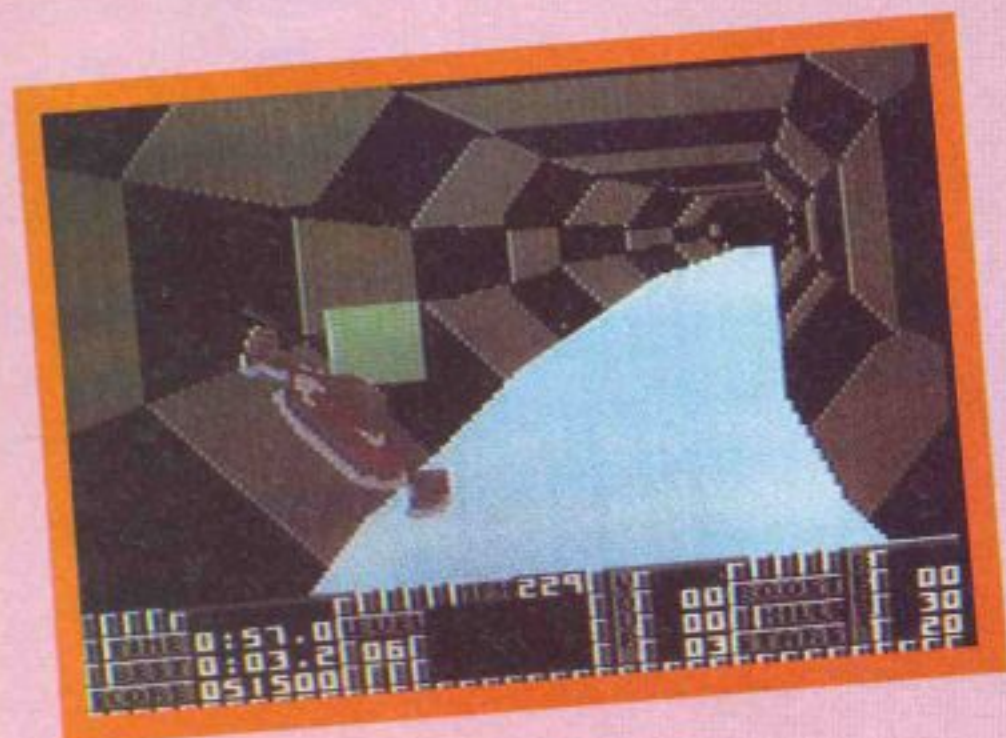
Il gioco ricorda molto Road Blaster, dove al posto della macchina avete una specie di aborto tecnologico (è un vero miracolo che funzioni ancora) e al posto della strada un fiume, mare, oceano o quello che vi pare purché sia liquido.
La visuale è in 3D, per giungere a destinazione bisogna eliminare tutto e tutti, prendere taniche di benzina (altrimenti si rimane a secco), cimentarsi in ignobili schermi bonus e entrare nel rinomato "Ziggy's Weapon Shoppe" (testuale) per comprare un po' d'armi, sempre utili nelle battaglie; (Non mi dire! NdAM) per poi arrivare a destinazione, farsi pagare e rincominciare tutto da capo. Facile no!?

Questa volta vi è andata bene, dovrete solamente trasportare il ceppo di un virus mortale.

Mi sembra inutile ogni commento, poiché questa fotografia parla da sola.

GLOBALE 68%

S.T.U.N. RUNNER

In un impalpabile futuro dominato da lestofanti, fanti di picche e donne di cuori, dopo il crollo del comunismo e l'eliminazione di tutte le frontiere d'Europa, un nuovo sport ultraviolento viene creato per dare alla gente qualcosa con cui sfogarsi emotivamente.
Questa nuova disciplina consiste nel guidare a folli velocità una sottospecie di astronave in una serie di 24 tunnel, cercando possibilmente di arrivare vivi al traguardo.
Come in una gara di bob, si devono seguire le traettorie ottimali evitando in tal modo di perdere velocità.
Ogni tanto si possono incontrare cose del calibro di Treni(?), Biciclette Mag (??), Droni dotati di armatura (???) e oggetti volanti (?!?!), i quali hanno l'unico scopo di farvi perdere tempo e pazienza.
Riassumendo: STUN RUNNER è uno di quei giochi che ognuno di noi verrebbe regalare. Si... Al proprio peggior nemico!

Sfrecciando per questi tunnel, l'unica cosa che incontrerete sarà una noia mortale.

GLOBALE 42%

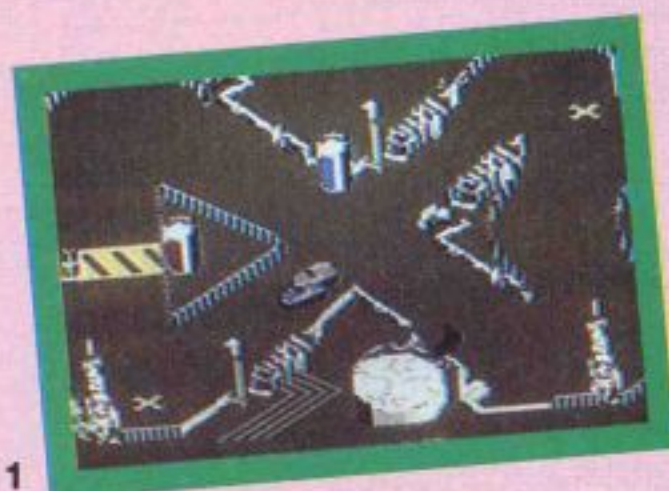
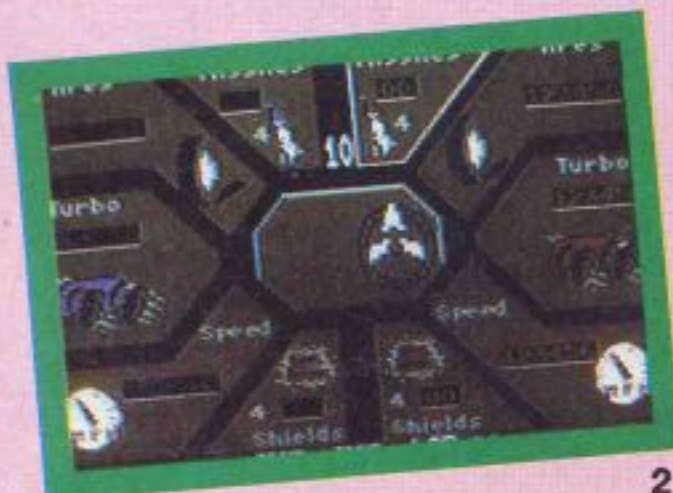
BLE DYNAMITE

BADLANDS

In un improponibile futuro dominato da mariuoli, marinatori e marinai, reduce da una guerra termonucleare totale, il genere umano è attratto verso le Badlands, rovine delle floride città del passato.
Vi verrà inventato uno sport che consiste in vere e proprie corse automobilistiche contro la morte, dove chi riesce a vincere viene largamente ricompensato, ma chi perde viene giustiziato.
Queste gare vengono disputate in quelle che furono le principali città capitali dell'antico mondo, oggi desolato campo di battaglia per queste folli corse mortali.
La struttura di gioco è una delle più vecchie che si possano ricordare: la visuale è canonicamente posta dall'alto e inquadra tutto il circuito di gara.
Si può correre in otto differenti circuiti.
Naturalmente vince chi riesce a tagliare per primo il traguardo.
Anche se c'è la variante di poter sparare alle macchine avversarie il gioco non riesce a rendersi interessante, cosa che d'altronde succedeva anche al Coin-op originale.

2

La grafica è scialba, povera e mal disegnata, gli effetti sonori non sono "sonorosi" come dovrebbero, ed infine la giocabilità risulta abbastanza limitata.

GLOBALE 58%

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

In un impetuoso futuro dominato da malviventi, mal di denti e nevralgie, le trame dei giochi continuavano ad essere insulse così come lo sono oggi.
Sentite un po' questa!: Voi impersonate Jake o Duke e dovete salvare la principessa Sarah Bellum (si!... La moglie di Para Bellum, noto pistolero Italiano NdNuke.) e liberare gli ostaggi prima che siano trasformati in Robot-Zombie (Che cos'è un robot zombie? NdAM.)
Il gioco è ambientato in futuristiche fabbriche e rappresentato in visuale isometrica,tutto ciò che bisogna fare è salvare donne legate ai muri e blastare le guardie meccaniche.

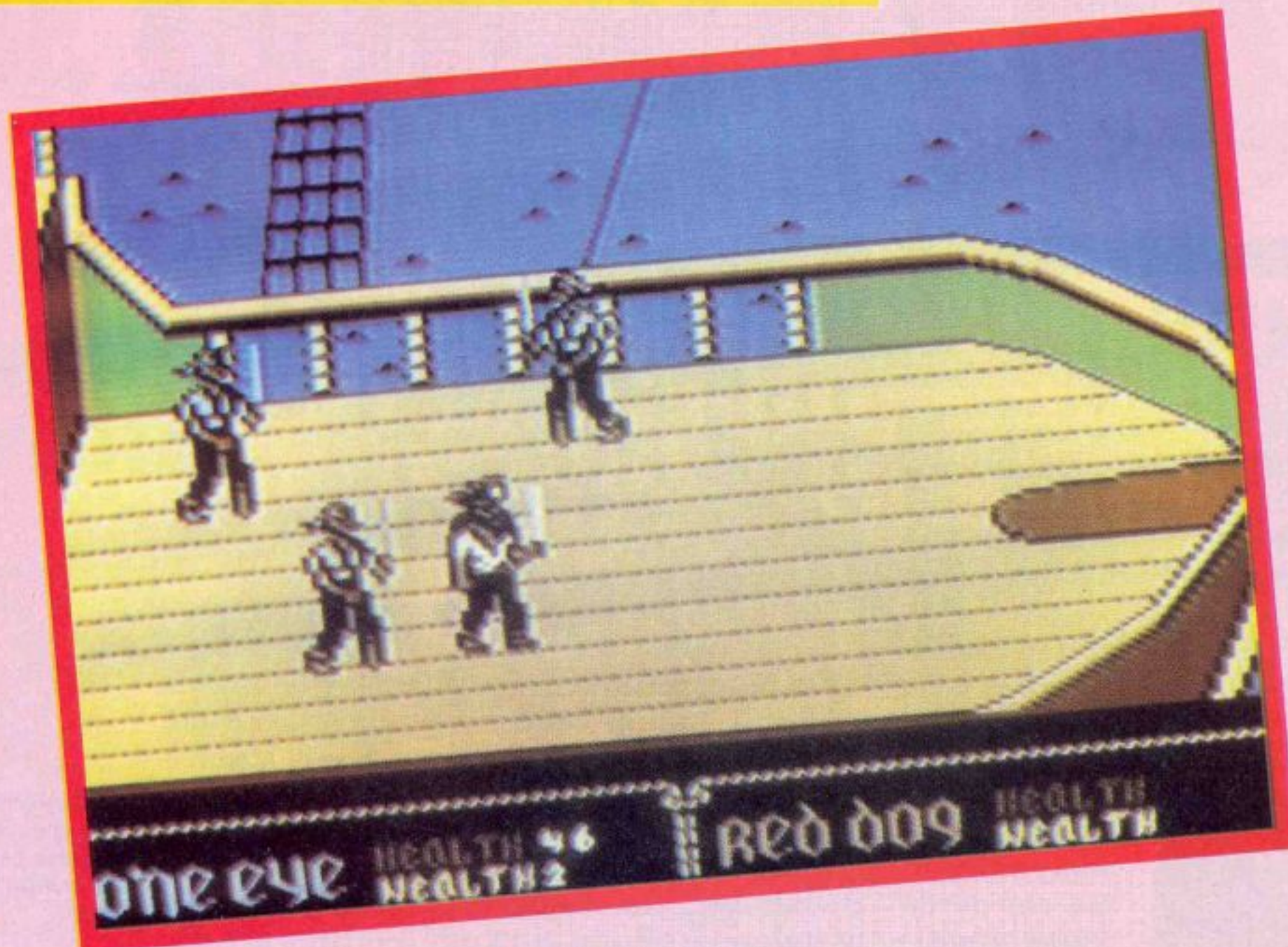
Il vostro obiettivo è di liberare tutte le pulzelle legate al muro.

Anche se all'inizio può sembrare divertente, ben presto ci si rende conto di quanto sia monotono, a causa del suo schema di gioco praticamente invariante.
Per quanto riguarda i fondali, la grafica è monocromatica in pieno stile Spectrum, anche se discretamente definita.
I personaggi principali, invece, sono fortunatamente a colori e ben disegnati seppure piccini.
Un bel sonoro affiancato ad una giocabilità sufficiente fanno di Escape from... Il miglior titolo per questa compilation.

GLOBALE 78%

1: Andate sempre in prima è non finirete nel fosso.

2: Chi più spende più spande (danno).

SKULL & CROSSBONES

Lo sapevate che il mio secondo nome è Le Chuck?

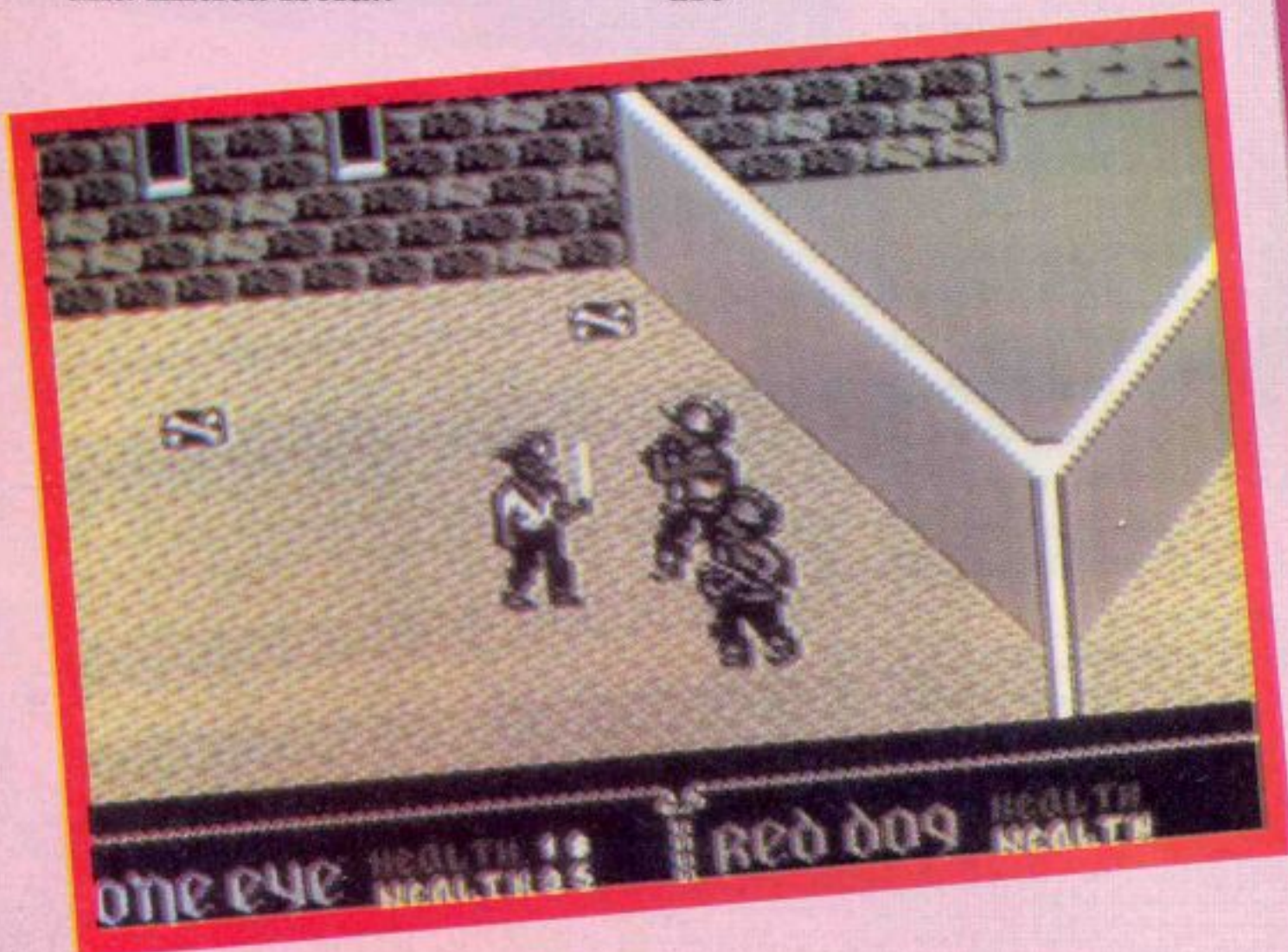
L'obiettivo finale di questo mediocre gioco è di riuscire riprendere i propri disonesti guadagni rubati dal malefico Stregone Maligno. Per fare ciò, bisogna attraversare ben otto livelli farciti di gente ostile e protetti da ostacoli pericolosi. Alcuni livelli sono: un castello, navi pirata, una caverna incantata e una mitica isola..

Di tanto in tanto si possono trovare in terra oggetti come calici dorati e casse piene di tesori. Tutti i livelli sono disseminati da disegni sul terreno raffiguranti un teschio con due tibie incrociate, i quali stanno ad indicare che la sotto terra è celato un tesoro.

Tutto sommato Skull & Crossbones è un gioco mediocre, con grafica pulita ma grezza, sonoro per niente sufficiente e scarsa giocabilità.

GLOBALE 71%

Corpo di mille balene... Non pensavo fosse così dura la vita del pirata.

SIGH

Purtroppo sono i casi come questi che rendono pesante il lavoro del recensore. Quando ci viene affidata una compilation di zozzerie come questa, noi obbligatoriamente dobbiamo giocarci fino in fondo, altrimenti come faremmo a scriverne una recensione? Provate a pensare come ci si può sentire dopo una mazzata del genere; male non è la parola più adatta. C'è persino chi pensa che i redattori di Zzap! siano tutti masochisti e in questo caso penso proprio che abbia ragione.

Ricapitolando, se avete lo stomaco forte comprate pure questa raccolta, altrimenti pensateci molto bene prima di un eventuale acquisto.

METTENDO LE SOMME IN UNA PENTOLA A PRESSIONE: 62%

BIG NOSE'S AMERICAN ADVENTURE

1: Avrà un sacco di difetti... ma ha due occhioni grandi così.

2: Perso tra le impalcature nel blu dipinto di blu.

3: Che orrore quella divisa bluastra: dovrebbero provare con un rosa shocking o un pois magenta.

64 CODE MASTERS
cassetta
disco

Big Nose è un allegro cavernicolo, che non si sa per quale motivo, si ritrova improvvisamente in pieno 1992 e precisamente a New York city. Così come ogni uomo di Neandertal che si rispetti, Nose decide di liberare tutti gli animali dello zoo cittadino. Sostanzialmente il gioco, che si rifà all'ormai plurisperimentato stile dei platform, non è nulla di innovativo.

Girando qua e la per i vari livelli di Big Nose si possono fare molti incontri differenti con onesti cittadini e guardie dello zoo. Come arma si possiedono dei sassi che verranno saggiamente scaraventati in testa ai vari nemici del sistema.

Alcuni dei livelli sono: la città, il quartiere industriale ed un accampamento indiano; anche se non vedo che nesso possano avere con la trama del gioco.

Lo schermo è diviso orizzontalmente in due principali sezioni: quella superiore adibita all'area di gioco, e quella inferiore dove troviamo i vari indicatori e i disegni dei sei animali da salvare.

Detto questo non mi sembra ci sia più altro da aggiungere, perché tutto il resto è

1

2

3

SIGH

Il gioco è per C64, la custodia riporta la scritta 64/128, allora vorrei proprio capire perché sulla copertina hanno scritto tanto fieri il voto 80% di Your Sinclair. Bah! Pubblicità subliminale scorretta? Chi vivrà, vedrà (Facendo i relativi scongiuri).

Ritornando a noi, Big N... non è quello che io definirei un gioco riuscitissimo; un po' più di cura di quanta ne abbiano messa per realizzarlo, certamente non avrebbe dato fastidio. D'altronde non mi sento di dare un giudizio completamente negativo, considerando che sostanzialmente BNAA è un budget.

PRESENTAZIONE 60%
Giusto la sufficienza

GRAFICA 50%
Povera, cubettosa, scialba, squallida e chi più ne ha più ne metta.

SONORO 67%
La parola più giusta per descriverlo è: decente.

APPETIBILITA 70%
Certo ogni novità ha il suo fascino...

LONGEVITA 70%
... che purtroppo non è destinato a durare per molto.

GLOBALE 64%
Un mediocre platform come se ne trovano tanti in giro (purtroppo).

ALLE OLIMPIADI CON

Tossa de Mar
COSTA BRAVA

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.
- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO', P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA,-V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI',AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI',NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

Jeez, sarà forse vero che i videogiocatori si assomigliano tutti? Il nostro intervistato, Ivan del Luca autore del nuovo calcio della Idea, DRIBBLING, sembra il mio alter ego; appassionato di RPG, ha cominciato in tenera età a interessarsi delle prime console uscite ed è poi (dopo un breve periodo di Vic 20 in prestito) passato su Commodore 64 a programmare in basic con l'ambizione di realizzare da sé i giochi (e qui io mi fermo) continuando in assembler e il resto è storia (riportata sull'apposita scheda).

PROGRAMMAN

Ivan per Dribbling fa il programmatore-musicista, la mente del progetto, mentre della grafica della parte arcade si occupano Luca e Vincenzo Saraceno, già autori della grafica di Clik Clak e del Saracen Paint.

VF: *Dribbling, il passato...*
Ivan: I primi contatti con Farina (Software Manager dei progetti Idea Ndr) risalgono ad Agosto, la programmazione vera e propria è cominciata verso Dicembre, la grafica è arrivata a metà Gennaio...

VF: *... il presente...*
Ivan:... al momento sto sviluppando la parte relativa al portiere (con le sue abilità come presa, elevazione), le rimesse, i calci d'angolo e i rigori.

VF: *... e il futuro.*
Ivan: Per Maggio sarà sicuramente finita la parte arcade del programma, il gioco vero e proprio, ci vorrà poi ancora un poco per la parte gestionale, quella in cui si scelgono le caratteristiche dei giocatori, etc.

VF: *Dribbling, chi è costui?*
Ivan: E' un gioco di calcio e fin qui ci siamo. La visuale è dall'alto e ho cercato di trarre ispirazione soprattutto dalla giocabilità di Kick Off, con uno scrolling molto veloce, un'area di gioco molto estesa e tanti omini che si muovono velocemente. Abbiamo curato particolarmente la parte manageriale, con attributi fisici e tecnici per ogni giocatore come la velocità, la potenza, l'elevazione, il controllo palla (infatti la palla non sta attaccata al piede del giocatore come accadeva in Kick Off), etc.

VF: *Un dubbio: le diverse caratteristiche fisiche per ogni giocatore, avranno poi una effettiva influenza sulla parte arcade?*
Ivan: Dubbio lecito. Nel nostro caso la potenza di tiro fa in modo che la palla vada più veloce, l'abilità tecnica ha influenza sulla precisione del passaggio (in Dribbling basterà la veloce pressione del fire per passare la palla al giocatore più vicino) tutto ha una certa influenza, entro i limiti del 64 naturalmente. Per esempio esistono solo due diverse velocità degli omini, infatti il 64 ha dei tempi di 1/50 di secondo, muovendo lo sprite di uno o quattro pixel in questo tempo la velocità é troppo lenta o troppo veloce, restano solo due o tre pixel.

NDO S'IMPARA

VF: *Per quanto riguarda la velocità di gioco?*
Ivan: Molto elevata, anzi forse la dovremo rallentare ancora un po', vedremo quando lo sottoporremo a Farina. La fluidità è stato uno dei punti fondamentali che mi ha imposto la software house, e con uno scroll che si muove fino a 8 pixel al cinquantesimo su 360 gradi mi sembra di aver fatto un buon lavoro.

VF: *Mi fai un rapido confronto Dribbling vs Microprose Soccer, l'altro grande gioco di calcio con visuale dall'alto per C64?*
Ivan: E' quello il gioco a cui pensavo di ispirarmi inizialmente. Dribbling ha però un campo molto più ampio, gli omini sono più piccoli (della grandezza di Kick Off, all'incirca). In MS la palla rimaneva poi attaccata al piede del giocatore, e questo lo differenzia molto dal nostro come schema di gioco. Poi in Dribbling si possono scegliere le marcature per ogni uomo, marcatura a zona, abbiamo insomma cercato di riprodurre la partita con tutti e undici gli omini in campo, mentre in MS mi sembrava che i giocatori entrassero nello schermo un po' casualmente. Forse MS era leggermente superiore graficamente (grazie anche agli omini più grandi) ma soprattutto aveva una grandissima giocabilità, questo per Dribbling lo potremo dire solo a gioco finito.

VF: *Già che ci siamo finisci di snocciolarmi qualche dato tecnico sul gioco, giusto per dare l'impressione che stiamo facendo un'intervista professionale...*
Ivan: Il gioco è in due files, per un totale di una quarantina di Kbytes di codice, esclusi i database dei giocatori delle varie formazioni. Ci sono poi 4-5K di musica e una trentina di grafica. Sullo schermo si muovono fino a 14 omini contemporaneamente...

VF: *Fate delle belle mischie*

(Ammucchiate NdJH fatta da VF che lo conosce bene)(he,he.-ndJH soddisfatto), non è che ci scappa il rallentamento...
Ivan: No, solo qualche piccolo sfarfallio ogni tanto, ma quello è inevitabile.

VF: *Il lavoro come è andato, particolari problemi?*
Ivan: No, tutto sommato è andato abbastanza liscio, del resto tutto è più semplice quando si lavora da soli, niente dischetti da scambiarsi, etc.

VF: *La domanda (semi)finale è d'obbligo, quale radioso futuro di celebrità attende il nostro programmatore?*
Ivan: Anzitutto finire Dribbling. Ho anche altri progetti in vista, ma ho qualche dubbio se restare su 64 o passare su Amiga, la voglia, e soprattutto l'esperienza, per programmare sul mio primo amore c'è; dipende tutto dalle prospettive di mercato per il futuro.

VF: *Vuoi lanciare qualche ultimo messaggio & ringraziamento?*
Ivan: Si, volevo solo ringraziare Antonio Miscellaneo (un tipo molto versatile! Ah, ah! BBdVF (Battuta Brutta di Vecchio Faggio)) mio compagno di lavoro per i nostri giochi precedenti, che per Dribbling, a causa di motivi universitari, si è limitato a collaborare per la parte gestionale.

Gigi Marzullo: *E' meglio morire dormendo o sognare di morire? La vita è un sogno o i sogni aiutano a vivere meglio?*
Ivan: Nooo, Marzullo noooo...

SCHEDA TECNICA

Nome:
Ivan Del Duca
Età: 21 anni
Luogo di nascita & residenza (è un tipo abbastanza sedentario)**:** Belluno
Professione: Programmatore (Ehi, JH, finalmente ne ho trovato uno che programma su 64 e di mestiere fa proprio il programmatore, incredibile!)
Precedenti: Numerosi & notevoli. Ha cominciato a livello quasi hobbistico pubblicando qualche giochino (Parsley, Modulus, Space Code) per la Systems (Ah, vecchi ricordi, la stazione di Romolo, il Maggi... NdVF). Poi è passato alla Genias (e a maggior fama, dobbiamo ammetterlo) con World Cup '90 e Warm Up.
Hobby: I soliti, leggere e musica, sia ascoltarla che comporla, si sollazza con diverse tastiere pilotate da sequencer. Appassionato di fumetti, non molto quelli di supereroi americani Marvel e DC, soprattutto europei.
Giochi preferiti: Giochi di ruolo, in particolare la saga di Ultima. Non per essere immodesti ma li ho risolti tutti e senza soluzioni (Ehp, gulp, gasp! Ma sei sicuro di avere solo 21 anni? NdVF) nonostante il lavoro. Gli arcade mi piacciono un po' tutti, insomma la voglia di giocare non mi è certo passata con l'età.
POTENTI MEZZI TECNICI 2...
Inabilitato a fornirci in tempo il suo completo curriculum fotografico dalle elementari ad oggi egli ci invia una sua descrizione fisica (completamente falsa) onde fare colpo su eventuali ammiratrici e per non farsi poi riconoscere in caso il gioco non rispetti le promesse fatte in queste pagine.
Altezza: 1.75
Larghezza: Standard
Occhi: Azzurri
Capelli: Biondi
Abbigliamento: Sportivo
Segni Particolari: Brutto

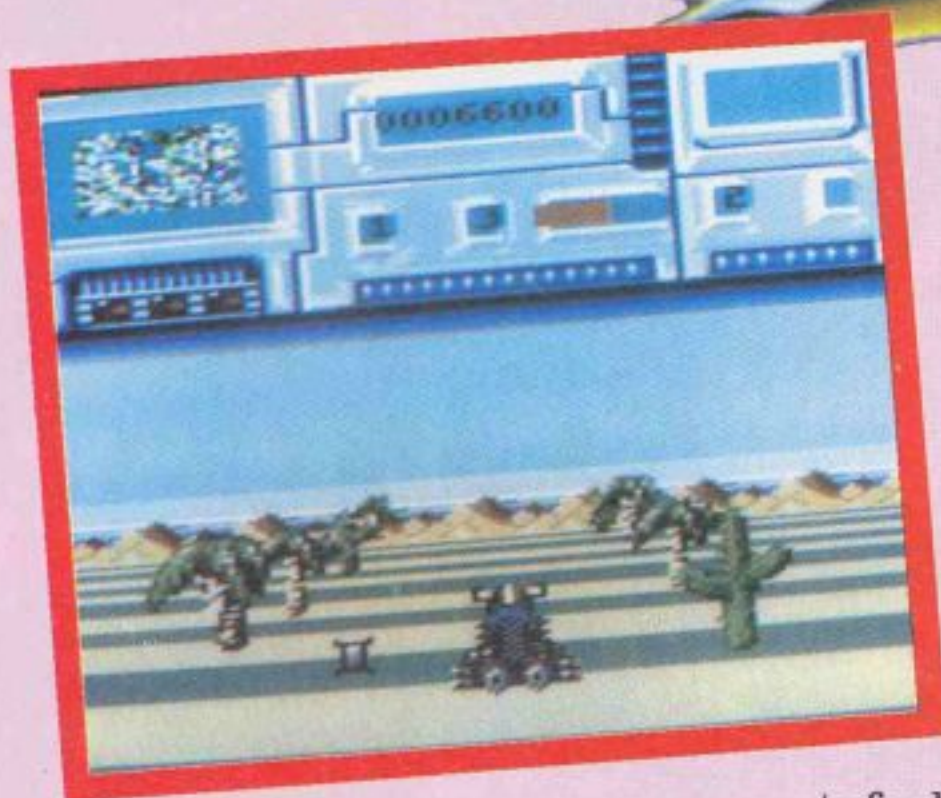
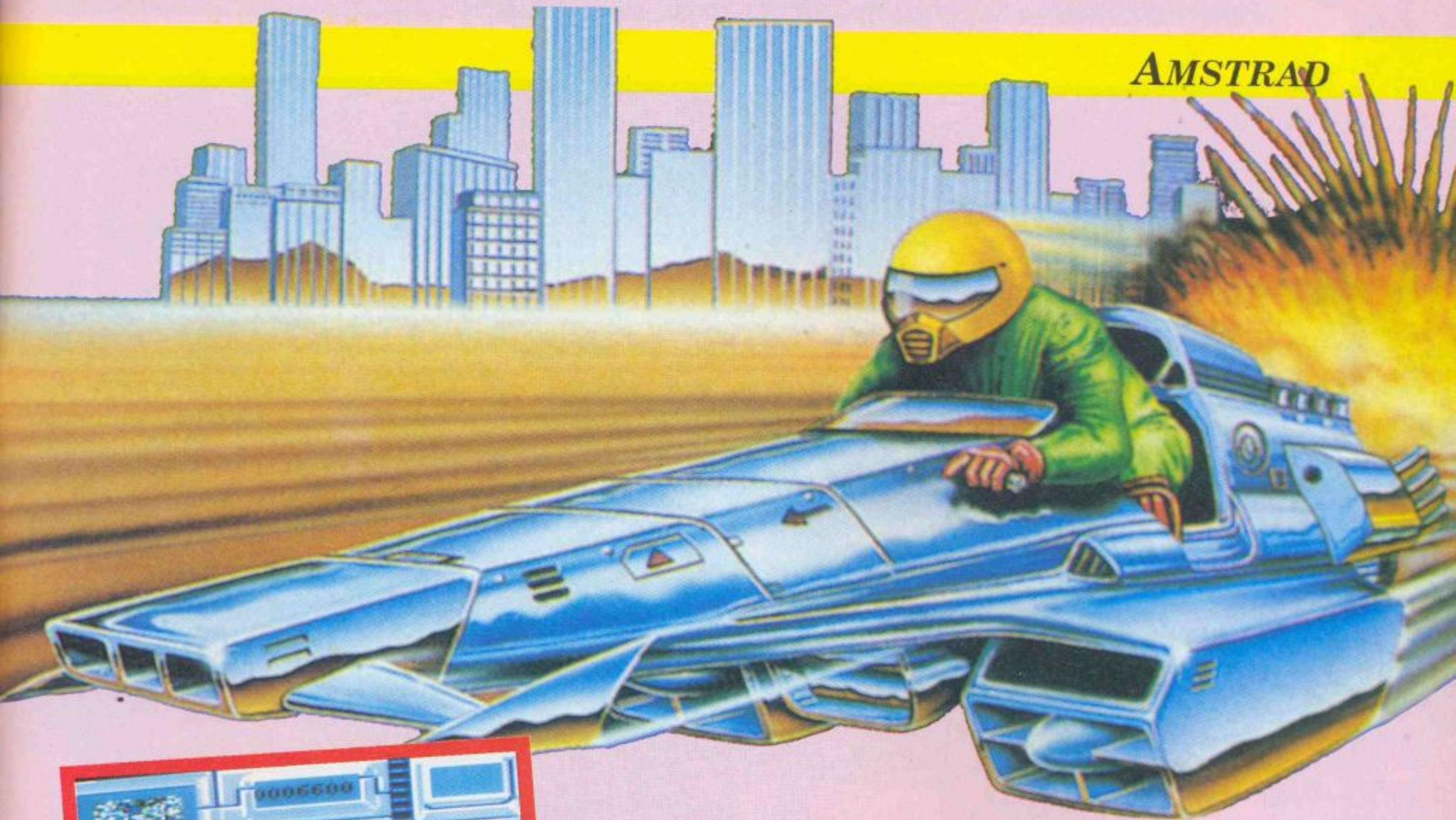
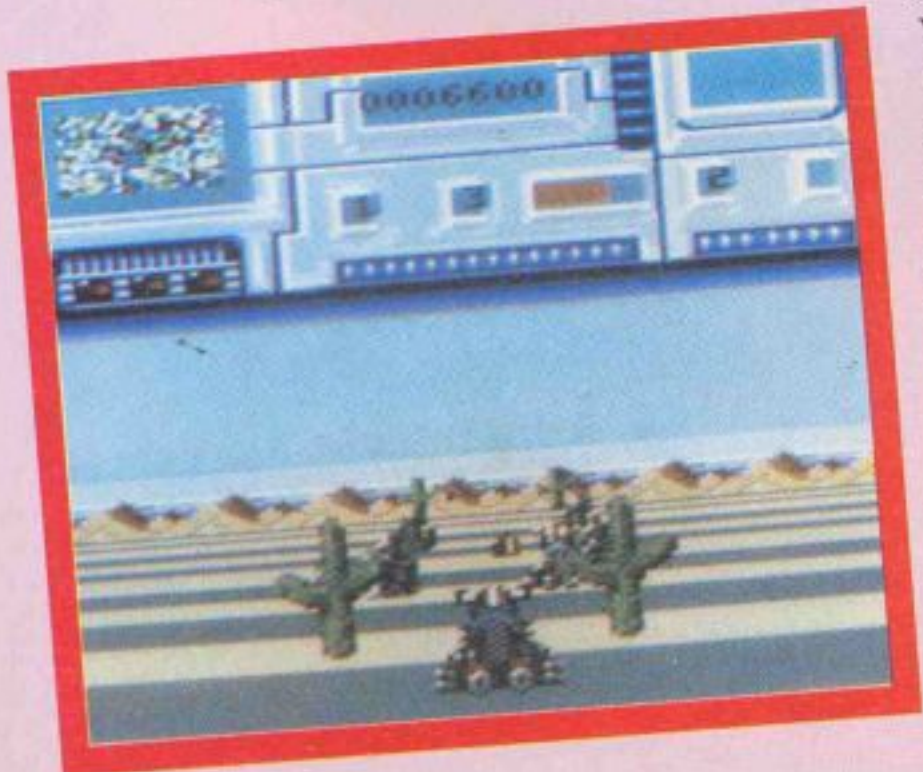
MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1-CREATURES
2-TURRICAN II
3-HUDSON HAWK
4-MYTH
5-TURRICAN
6-TEENAGE MUTANT HERO TURTLE (the coin-op)
7-FLIMBO'S QUEST
8-THE LAST NINJA III
10-ROLLING RONNIE
11-THE SIMPSONS: BART vs THE SPACE MUTANTS
12-SMASH TV
13-THE BLUES BROTHERS
14-FINAL BLOW
15-SUPER SPACE INVADERS
16-ELVIRA
17-GHOSTS'n'GOBLINS
18-BATTLE COMMAND
19-ARMALYTE
20-JONNY'S QUEST

Am HiTec per Amstrad

Simulator? Eppure non è un gioco Codemasters, ciò vuol dire che il morbo si sta diffondendo, saremo presto invasi dai simulator, simulatori di simulator, etc. Ma forse è meglio chiarire il particolare significato che questo termine assume velenze differenti a seconda del contesto in cui è inserita. Il buon senso comune richiamerebbe alla mente il tentativo di riprodurre con particolare realismo una certa situazione, ma questo sarebbe valido nel caso di giochi seri, nè si tratta di un simulatore di volo poligonale, quello che avete davanti non è un PC, nel contesto del budget ottobittantico simulator non significa proprio nulla. Beh, come del resto non ha alcun significato quel tale Future Bike nel titolo, la moto protagonista del gioco, è vero, galleggia a qualche centimetro dal terreno, ma la cosa non ha proprio alcuna importanza come è del resto abbastanza superfluo specificare il contesto socio-storico-politico-medico-ludico: nel 1995, al grido di "Viaggiamo tutti in TIR o in autocarrozzato pesante" viene bandita dalle strade qualunque tipo di motociclo e come logica conseguenza... vengono organizzate delle competizioni di moto fuorilegge e "un pochino" modificate. No, non sto parlando di quella cavolata della levitazione, ma di un bel paio di cannoncini sulla parte anteriore del vostro mezzo, il minimo indispensabile per una sana competizio-

Mah, che dire? Il gioco è assolutamente convenzionale e per di più tecnicamente realizzato in maniera approssimativa, cosa si può chiedere di meno? Quel minimo di velocità da renderlo giocabile c'è, ma i fondali sono di una monotonia impressionante, tutto quello che cambia tra un livello e l'altro è qualche cactus al posto degli edifici di una città (o almeno quelli che sembravano essere degli edifici), mentre hanno cercato di dare una maggiore impressione di movimento con delle squallide righe orizzontali. L'unica nota positiva sono gli armamenti e gli special vari che danno quel minimo di varietà che vi consente di non morire di noia, ma non una sensazione di onnipotenza.

ne sportiva (o per il traffico di Milano in ora di punta). Il materiale da blastare sulle strade non manca certamente visto che gli altri piloti sembrano tutti avere grippato, data la velocità con cui verrebbero incontro al vostro mezzo lanciato a manetta. Ho detto "verrebbero" in quanto vostro compito è di provvedere adeguatamente riducendo in briciole gli avversari, non solo per puro sadismo (visto che difficilmente gli avversari avrebbero potuto precedervi al traguardo), ma perché gli sventurati si dissolveranno completamente a parte il loro grasso portafogli che, alla comoda velocità di 300 all'ora, potrete raccogliere al volo. A questo punto avrete capito che i soldi non li dovrete raccogliere per pura avidità, ma sono utilissimi quando arrivate in uno dei negozi sparsi per i livelli, che sono probabilmente la parte più carina del gioco. Qui, a seconda del patrimonio accumulato potrete scegliere armamenti assortiti (di costo crescente ma anche con proporzionale distruttività), energia, radar (visualizzato nell'apposita finestrella), "pauerà-ps" e tutto quanto necessita al motociclista moderno. Lo scopo dl gioco è molto semplice: sopravvivere il più a lungo possibile, riuscire a passare i cinque livelli (City, Desert, River Rapids, Ice Floes, Mountains) e fare più danno possibile.

Ah, quasi dimenticavo: naturalmente senza casco in testa, luci spente (anche di notte) e nessuna prudenza!

PRESENTAZIONE 40%

La schermata di caricamento è l'unico sollievo per i tempi di accesso al nastro Amstrad.

GRAFICA 55%

Lo sprite principale non è malaccio, ma la varietà di oggetti sullo schermo è davvero deprimente. Se almeno lo scrolling fosse fatto decentemente.

SONORO 60%

Sia musiche che effetti sonori sono negli standard Amstrad.

APPETIBILITA' 65%

E' abbastanza veloce e quindi giocabile, poi ci sono gli armamenti aggiuntivi a tenere desta l'attenzione per i primi livelli.

GIOCABILITA' 49%

No comment.

GLOBALE 57%

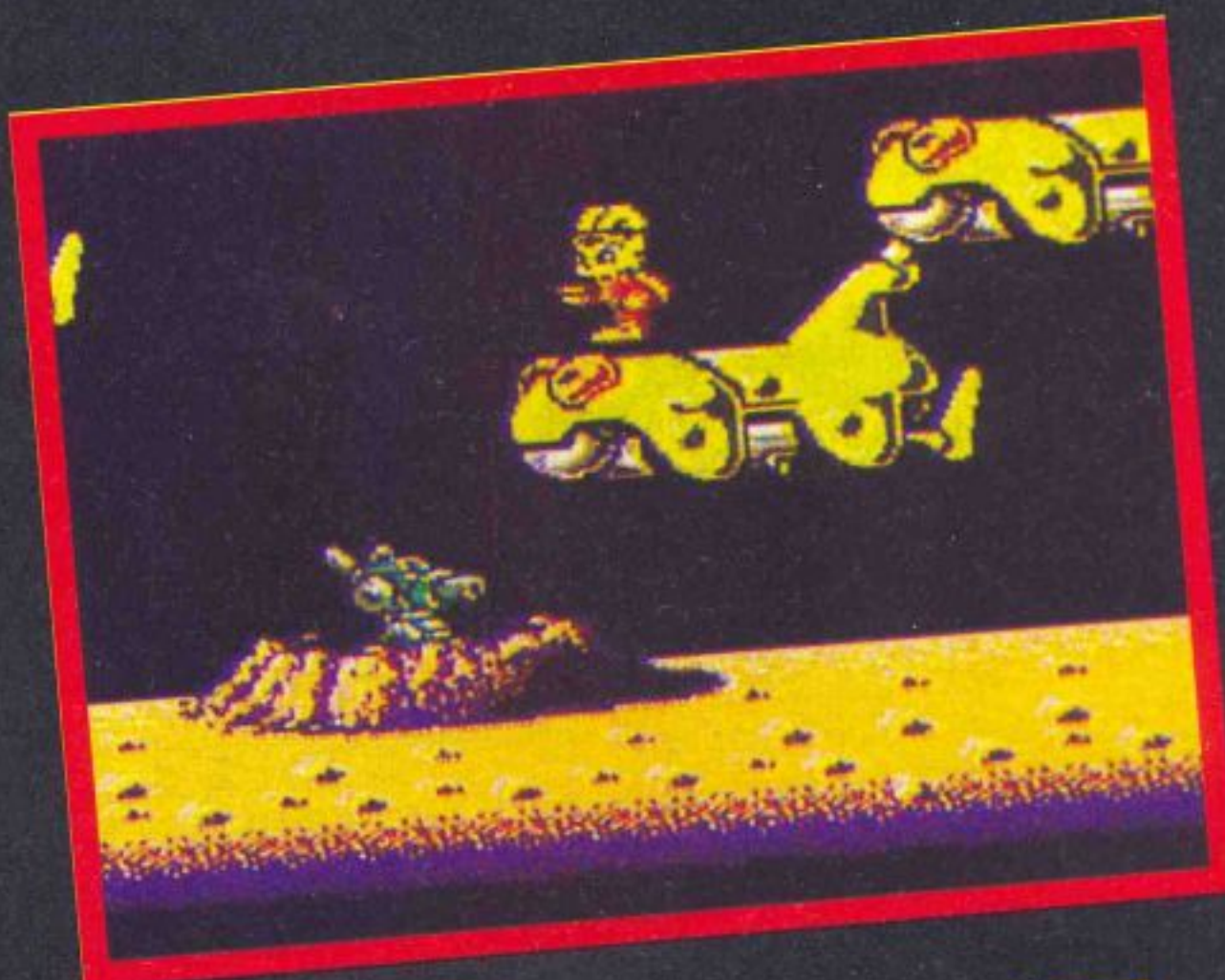
Sembra di viaggiare su un frullatore.

CONSO

Dopo le ultime vicissitudini che hanno visto Alex leggermente indisposto, in via del tutto eccezionale sarò io (VF) a tenervi informati per questo numero su tutto quanto di più bello è uscito (e uscirà) per la vostra console preferita e non.

Cominciamo subito con la buona notizia dell'uscita della versione americana di diversi giochi Megadrive finora esclusivo dominio di appassionati come Gabriele o studenti di lingua giapponese. Si tratta di quel Wonderboy V: Mon-

ster World 3 che tra l'altro non funzionava neanche sulla versione euro-americana del Megadrive, di Y'S III un RPG carino e molto famoso in Giappone quanto incomprensibile qui da noi, oltre

LEMANIA

a diversi titoli della famosa Wolfteam (Arcus Odyssey e Gaiares per fare un paio di nomi), sotto il marchio Renovation. A proposito della tanto acclamata (ultimamente) Wolfteam, stava quasi per diventare una garanzia per Megadrive quando ti esce con un certo Ernest Evans, seguito di El Viento, per il Mega CD della Sega, a quanto pare una vera ciofeca d'autore (almeno stando alle indiscrezioni del nostro Gabry che lo ha potuto vedere in negozio). Sempre riguardo al Mega CD, a fronte di numerose uscite giapponesi quanto incomprensibili, la Sierra ha invece annunciato l'intenzione di convertire per questo formato tutte le sue avventure dell'ultima generazione, quelle con la nuova veste grafica e l'interfaccia a icone. Si tratta di Heart of China, King's Quest V, Space Quest IV, Police Quest III, Willy Beamish oltre al primo episodio di

Leisure Suit Larry e Space Quest rifatti. Brutte nuove, comunque, per il Mega

CD: è ormai ufficiale l'intenzione della Sega di realizzare tre distinte (e soprattutto incompatibili) versioni di M-CD per i tre mercati giapponese, americano e europeo. I primi effetti di questa decisione cominciano già a farsi sentire, infatti gli ultimi M-CD giapponesi importati da alcuni negozi di

importazione parallela sono incompatibili con il MD ufficiale, cosa che non succedeva con i primi esemplari.
Per Megadrive, la Tengen (braccio armato dell'Atari) sembra essersi dedicata in maniera seria al Megadrive. Oltre ai già conosciuti (purtroppo) Ms. Pac-Man, Pacmania e Paperboy, tutti coin-op parecchio vecchiotti (decisamente troppo) ci sono Roadblasters (gioco di guida con licenza di blastaggio), RBI Baseball 3 e il conosciutissimo (quanto detestatissimo da me) Pit Fighter, picchiaduro con personaggi digitalizzati che la Tengen sta convertendo su ogni possibile formato computer e console, dopo il Lynx è infatti il turno (addirittura) del Game Boy.
Dal Giappone invece l'uscita di Super GP Monaco II (sempre su Megadrive) che porterà questa volta la firma (e il faccione nella schermata iniziale) di Ayrton Senna consulente (per modo di dire) per i vari tracciati.
Concludiamo la parte riguardante il Megadrive segnalando su Consolemania l'ennesimo articolo di Gabry riguardo a importazioni parallele & ufficiali, vantaggi e svantaggi. Si parla inoltre di un'altra sottospecie della famiglia Megadrive che si va ad aggiungere agli esistenti Megadrive ufficiale Giochi Preziosi e giapponese. Si tratterebbe di una specie di ibrido, sembra un

MD giapponese ma ha in uscita un modulatore TV PAL. Il problema è che alcune cartucce giapponesi come Wonderboy V non funzionano, proprio come per il MD ufficiale; occhio quindi, verificate che questi giochi funzionano sulla versione che state per acquistare.
Passando in casa Nintendo in America troviamo il solito quintilione di uscite quotidiane per NES tra cui segnaliamo il già annunciato Star Wars: The Empire Strikes Back: analogamente al primo episodio si tratta di un multi-evento, con sezioni shoot'em up e platform, i l

nostro Luke comincerà addirittura a sviluppare abilità Jedi. Ricordiamo tra gli altri anche The Flintstones, un buon platform ispirato alla simpatica serie di cartoni animati, Adventure Island II oltre a Bucky O'Hare (un nuovo concorrente di Turtles e Battletoads?), King's Quest V (la famosa avventura Sierra riveduta e corretta per NES) e Monster in my Pocket tutti dalla Konami e un grosso evento sarà anche l'uscita del simpaticissimo Lemmings e di quel simpatico platform già visto su SF, ovvero Joe e Mac.
Per Gameboy potrete invece trovare tra un po' il simpatico Bomber Man, coin op semplice quanto accattivante, sotto le mentite spoglie di Atomic Punk, l'onnipresente Pit Fighter, Beetlejuice (tratto dall'omonima serie di cartoni animati USA tratti a loro volta dall'omonimo film) e un basket One on One Jordan vs Bird.
Tra le uscite in multiformato per le console Nintendo c'è quel tale Hook, tie-in da quello che sarà probabilmente uno dei film di successo della prossima stagione, almeno a giudicare dagli interpreti (Robin Williams, Julia Roberts e Dustin Hoffman). Il film è una rivisitazione del classico Peter Pan mentre il gioco è un platform con qualche livello extra di volo in soggettiva. Prossimamente per Game Boy, NES e SNES.
Un' altro tie-in, questa volta solo per Gameboy e NES, è per il venticinquesimo anniversario della serie Star Trek, mentre Bart Simpson apparirà in tre nuovi giochi: Krusty's Funhouse e Bart vs The World per NES e Bart's Nightmare per SNES. Prossimamente anche una piccola invasione di supereroi, con il cattivissimo Wolverine su NES, Flash (vecchio personaggio rivitalizzato da recenti apparizioni televisive) e Spiderman per Gameboy, il SNES vedrà invece coalizzarsi sul suo monitor Spiderman con gli X-Men. Non sono da meno comunque gli onnipresenti e immutabili (o quasi) golf con True Golf Classics, Super PGA Tour Golf e Jack Nicklaus per Super Famicom, Pga Tour Golf, Jack Nicklaus e Golf Grand Slam per NES e infine Jack Nicklaus per Gameboy, non staranno un pochino esagerando?

Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -
- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM

ARRIVI SETTIMANALI

MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI-MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/ VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

SHUT'EM UP

Uff! No, basta, non se ne può più! Scusate se ometto l'introduzione ma voglio venire al sodo. Ho sopportato pseudo-profeti e moralisti da supermercato, ma i videogiocatori pentiti proprio non li capisco! Posso anche comprendere che chi odia i videogames li denigri con i peggiori insulti (anche calunnie, talvolta), ma come fa un ex-videogiocatore a comportarsi in questo modo? Può succedere che ad un certo punto ci si possa stancare di passare ore davanti ad un monitor, abbandonando poi il tutto per cercare una fonte di divertimento in grado di soddisfare nuove esigenze (mi rendo conto a questo punto che la frase può sembrare ambigua, ma anche le fonti di divertimento sono tante...), ma questo non vuol dire che dobbiamo per forza considerare i videogiochi come qualcosa di perverso, come una droga, o peggio ancora. Cosa vuol dire questo Gavino Barria? Un ragazzo non si lascia certo influenzare a tal punto da ciò che vede sullo schermo. Io, per esempio (anche se non sono sicuro di essere normale), adoro IK+ e Yie Ar Kung Fu, ma non ho mai picchiato nessuno, ho finito Turrican almeno dieci volte, ma non ho mai avuto il desiderio di prendere in mano un "cannone a raggio di lampi" per vedere se disintegrando un passante saltava fuori qualche bonus speciale (papparuolo. Si chiamano "papparuoli" NdP). E che d'è? (Viva l'itagliano) Forse che siamo tutti degli alienati mentali, incapaci e frustrati, che non riescono ad aprirsi alla vita, rincitrulliti dalla continua esposizione ai raggi nefasti del monitor!? Non ho mai visto un cretino finire Impossible Mission! Se proprio volete saperlo, dai videogames si possono imparare molte cose, e non parlo solo della lingua inglese. Mi scuso con Ricki e il resto della redazione per la sfuriata, ma proprio non ne potevo più! Questi signori stanno cominciando a stancare e mi chiedo se non sia il caso di riattivare l'inceneritore (da qui lo "shut'em up" del titolo) (come vedi te l'ho lasciato NdR), se a qualcuno non piacciono i videogames non c'è niente di male, ma che male c'è se a qualcuno piacciono?

Zaccaria, il profeta dei videogames.

Cosa posso dirti, caro Zack? Ognuno è libero di pensarla come gli pare; ed è proprio per questo che l'inceneritore rimarrà spento. Effettivamente, è da quando sono nati i videogames che sociologi, moralisti in erba e qualche psicologo frustrato cercano di convincere l'umanità che questa forma di divertimento è dannosa, che uno giocando a Rambo non può che crescere un criminale che ammazza la gente e via dicendo. Cosa possiamo dirti? Un giorno cercheranno di incolpare i videogames per la mafia, per la fame del mondo, e per la guerra del Golfo. Nel frattempo, vi inviterei a rileggere attentamente la lettera di Gavino Barria. Può darsi che mi sbagli, ma non credo che un videogiocatore (attivo o ex) possa davvero pensarla così. A me il tono della lettera era sembrato ironico o quantomeno sarcastico... Ma può darsi che mi sbagli, intanto vi inviterei a meditare su una frase della lettera di Zack: "Abbandonando i videogames per cercare una fonte di divertimento che possa soddisfare nuove esigenze". Ma siete davvero sicuri che il videogame debba essere, in un particolare momento della vita, l'UNICA fonte di divertimento? Uno non può giocare col 64 e fare tante altre cose contemporaneamente? Meditate, gente, meditate.

MEGACONCORSO: CHI E' IL REDATTORE PIU' SEXY?

(Possono partecipare solo le lettrici)

Non ho parole, dirò solo due cose:
1) GUUUULP! Le foto in Zzap!
2) STRATAGULP! I BovaByte!
Per chi non l'avesse capito è Sim che parla qui dalle gole della Death Valley USA. Volevo ringraziare Ricki per aver pubblicato la mia kilometrica missiva sul sempre più adorabile e mitico Zzap!, e poi desideravo scusarmi con Willi: perdonami, perdonami, se non ti ho riconosciuto (dai, Willi, smettila di piangere, ti ha chiesto scusa... NdR) ma in quel periodo capodannizio ero sotto i fumi dello spumante, e così... Poi cos'altro devo dirvi? Ah, sì, non credevo che la redazione fosse così piena di bei ragazzi (quali, scusa, io non ne vedo... NdR). A parte Max (scritto con un cuoricino sulla x NdR) (la cui beltà è stata decantata a sufficienza (babbè, dai, scusa Max) mi sembra), si sono visti Ricki (altro cuoricino NdR), la spina fatidica, e altri barbuti redattori niente male. Ma ciò che mi ha sconvolta sono stati i bovas! Che pose Sexy, e che fascino, siete entrati nel mito (ci eravate già) la nostra lista per eleggerre il più figo dell'anno (nostra= mia e delle mie amiche che se anche di computers se ne fregano, apprezzano i redattori) vede ora due nuovi belli - Paolone (con il cuoricino più grosso di quello di Max, crepa d'invidia, Max! NdP) è tra Tom Cruise e Kevin Costner, mentre Dave (ennesimo cuoricino NdR) si è perso tra Mickey Rouke e Toto Cutugno (scherzavo!) (basta, adesso mi sono offeso! NdD). Ma tu, o Max, sei al secondo posto e ti conforto dicendoti che a precederti c'è solo Alain Delon! Vi stavo un po' sfottendo, se non si era capito (ecco ristabilita la verità storica NdR), ma a parte gli scherzi, le vostre foto, o splendida redazione, sono ben accette!
Zzap! Sta diventando un giornale frivolo, ma tu guarda che lettere vi deve spedire la gente. Eh caro Ricki com'è dura la vita del postino, cioè volevo dire del posteggiatore, cioè no, del post...

E basta! (Che ne dici di "addetto alla gestione della posta"? NdR). Bene, chiudo questa mia inutile lettera (mi farò rimborsare dall'egregio signor Gallarini il francobollo, tiè) recando una perla per i BovaByte: sapete cosa mi ha detto la mia cara amica Stefania vedendo digitato sullo schermo "POKE"? "Ma cos'è, il Poker Italiano?". Povera amica mia! Ancora un bacione a tutti voi (specie ai due fighissimi Dave e Paolone) (sempre coi cuoricini NdR) e sì, sì, sì, alle foto su Zzap!

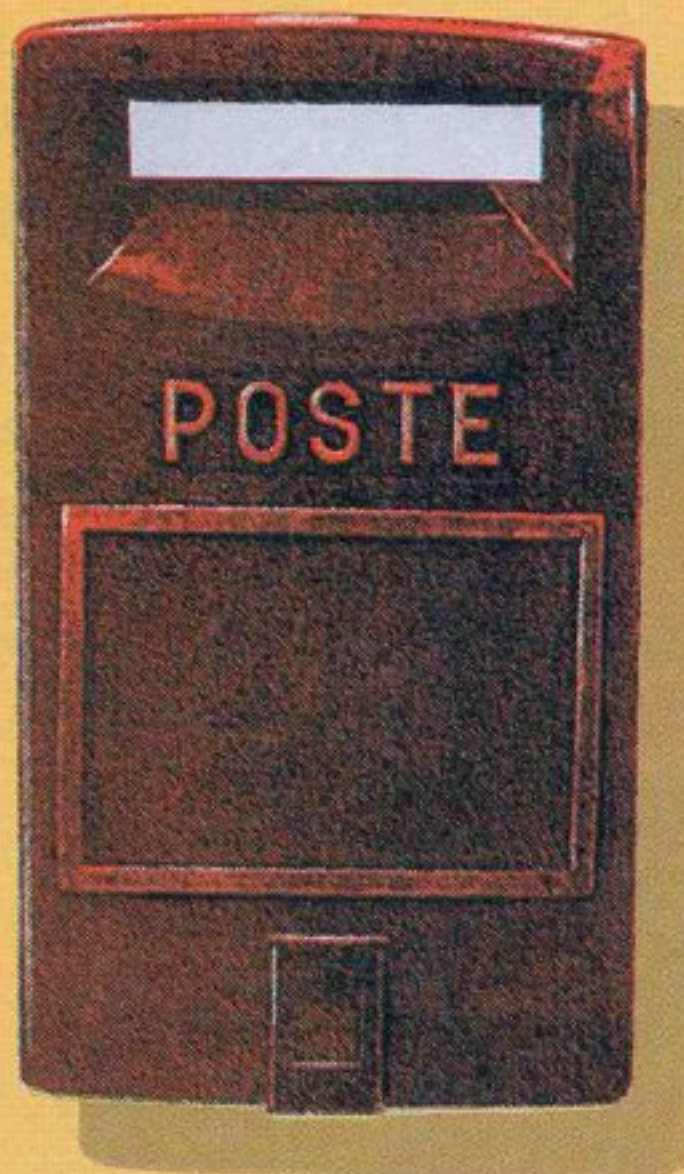
Ciao, Sim.

NB: Dimenticavo, salutissimi a Shin!
PS1: Ricki, riguardati e occhio al mal di gola!
PS2: Max, volevo dirti che il Megadrive mi è arrivato davvero ma Mancini non c'era! E' forse colpa tua? Dove l'hai messo? Sarai punito! (E che c'entra Max? sarà stato davvero il Megadrive gigante a portarlo via, speriamo per sempre NdR)

Me lo sentivo che prima o poi sarebbe giunta in redazione una lettera simile, forse anche a caua delle foto che sono apparse qua e là negli ultimi tre o quattro numeri della rivista. La cosa ci fa narcisisticamente piacere (ed in questo caso ha fatto piacere soprattutto ai Bovas) anche se poi confessi che ci stavi sfottendo (tuttavia, almeno io e Dave, avremmo qualche dubbio... NdP). In ogni caso, se la nostra effettiva bellezza è ormai un dato di fatto, preferiamo sempre essere lodati per le nostre "doti" di redattori...

TRE RISPOSTE PER MARCO SIMONETTI

Cispadana redazione di Zzap!
Sono abbonato alla Vs. Rivista da due anni, anche se la seguo da più di tre. Ho deciso di scrivervi perché ho degli "inquietanti interrogativi" da porvi... Cercherò di essere conciso.
1) Sono a conoscenza delle doti ludiche di voi redattori, ma non riesco a capacitarmi di ciò che ho visto nel nr. 53 (scommetto che state andando a ripescarlo), nella recensione di un gioco a mio avviso stupendo, Turrican 2. Come è possibile che alla fine del livello 1-2 (foto in basso a destra) si possano avere 66 vite? Io riesco ad arrivare al massimo a 25 (e, facendo i calcoli... Aspettate un secondo... Ah, sì, fanno 41 vite di scarto, che farebbero comodo a tutti noi). Vi sarei grato se voleste rendere anche noi, poveri videogiocatori, partecipi delle vostre fantasmagoriche scoperte.
2) Sulla confezione di Turbo Charge sono riportati: il voto da voi assegnato al gioco (pienamente meritato dal mio punto di vista), una frase elogiativa di Paolo e la coccarda "medaglia d'oro" che, tuttavia, sul nr 59 non gli avete riconosciuto. Come può essere interpretato questo fatto? (Un mio amico ha perso una scommessa e attende le vs spiegazioni prima di darmi le fatidiche 5000 lire).
3) Infine non mi è molto chiaro il perché nel nr. 64 l'appetibilità di The Simpson Vs The Space Mutants cambi da 50% a 86% nel giro di poche pagine; d'accordo, C64 ed Amstrad sono computer diversi, ma l'appetibilità, a mio giudizio, non dovrebbe variare...
Sperando di non aver scombussolato troppo la tua vita (Ricki, alla ricerca delle risposte perdute!), e sperando di ricevere delle risposte alle mie più che legittime domande (così da poter affermare che siete della gente precisa!), chiudo dicendo che la tua posta mi piace molto e che sono più che favorevole all'inserimento di foto, purché esse non vengano ad intaccare quel già minimo spazio dedicato a noi lettori (alias: aggiungete un'altra pagina)

Marco Simonetti

Fa sempre piacere ricevere lettere simili, anche perché dimostra tutta l'attenzione che mostrate nei confronti della nostra (ormai mitica) pubblicazione, ed ogni nostro minimo errore viene subito fustigato dai lettori. Come avete potuto notare, ultimamente Zzap! Ha subito numerosi "passaggi di testimone" tra diversi impaginatori, e questo per ricercare uno stile grafico che possa piacere sempre di più. Ciò ha dato origine a numerosi inconvenienti, purtroppo, come ad esempio l'impaginazione della posta del numero scorso (speriamo che dopo le mie pressanti richieste su questo numero cambi). Comunque sia, una cosa è certa, le foto non tolgono spazio alle vostre missive, perché vengono aggiunte al testo quando questo è già belle e consegnato all'impaginatore, che, piuttosto di tagliare qualcosa, è costretto a rimpicciolire i caratteri. Ma veniamo alle tue domande.
1) la recensione in questione è opera della redazione inglese (con la quale abbiamo tagliato i ponti qualche mese fa) e per tanto non so proprio cosa dirti. Magari le 66 vite in questione son frutto della loro capacità ludica, magari della verticalità trascendentale... Chissà...
2) La medaglia d'oro è relativa allo Zzap! Inglese, per questo è apparsa sulla confezione. Ne deriva che anche il commento di Paolo era tradotto, e che il bollino non è apparso sulla rivista per motivi tecnici. O è colpa dell'impaginatore, o della verticalità trascendentale... Chissà...
3) Dipende non solo dal computer, ma anche da chi ha scritto la recensione. Tanto per capirci, la versione C64 è toccata a Paolo e Dave, i quali non amano troppo la serie televisiva. Per tanto l'appetibilità, da parte loro, non poteva essere che quella (altro che "prescinde dal concetto ispiratore". A proposito: mi sembra giusto chiarire i motivi che mi hanno spinto ad assegnare un voto così basso. L'appetibilità, di solito, rappresenta la voglia di comperare un titolo che un potenziale acquirente dovrebbe mostrare di fronte alla sua scatola ed alle prime partite, al momento dell'acquisto. Un 50%, secondo me, è azzeccato, perché ad uno può piacere la serie televisiva, ad un altro no. Scusate l'intrusione, ma mi sembrava d'obbligo NdP). Stefano, invece, ha preferito dare un voto molto più lusinghiero a questa voce, evidentemente perché il cartone animato gli piaceva di più e perché sulle prime, il gioco sarà stato molto più giocabile. Contento?

MEDITAZIONI NOTTURNE

Cara redazione di Zzap!,
non è facile venire a conoscenza del fatto che le poche persone in cui riponi la tua fiducia ti adulano al sole per schernirti nell'ombra.
(Sono l'uomo invisibile...)
Un fortuito colpo di fortuna (?) E puoi ascoltare i loro segreti discorsi.
(...sono l'uomo invisibile...)
E'più facile di quanto sembri accettarlo, entrare nella verità, nella totalità.
(...è incredibile come tu possa...)
La totalità è devastante, ma sostenibile.
(...guardare attraverso di me...)
False lodi, iniqui complimenti, per poi dirti sfacciatamente che sei una nullità.
(...è criminale come io possa...)
E' l'apoteosi dell'ipocrisia, il suo successo più completo.
(...guardare attraverso di te...)
Ne sono stanco, ma sono io da solo; sono stato io a volerlo e ne sono felice. Non farei altre scelte, non ho bisogno di altre possibilità. Vittimismo acuto? No, non credo nel vittimismo, non

chiedo comprensione e pietà, non voglio aiuto, semplicemente perché non ne ho bisogno. Questo non è uno sfogo od una richiesta. Sono pensieri su carta stampata. Sono i miei pensieri e nessuno potrà mai reciderli perché io non lo permetterò.
Rileggendo queste righe, mi viene da ridere. Se qualcuno proverà la stessa sensazione, ben venga. Credo nel divertimento e nell'ironia...anche nella pazzia, perché no?
Credo nei videogiochi, nel cinema, nei fumetti, nella lettura.
A volte sogno: guardando al futuro, vedo un cielo azzurro, peccato che il terreno sotto i miei piedi stia franando. Ma non cadrò, non cederò il passo alla sconfitta, non darò soddisfazioni ai miei nemici.
So di una Forza universale che ci avvolge e non ci sopprime, non ci comanda: per farla propria occorre essere liberi.
Sono conscio delle mie parole ma non posso sapere fino a che punto siano vere e giuste, peccato. Ho la certezza però che i commenti ad esse non saranno dettati dal mio aspetto o dal mio modo di essere; sono un che di tangibile e se sarò criticato sarà per quel che ho detto o fatto, i giudizi non saranno viziati da preconcetti.
Al diavolo Out Run, la US Gold, gli ultimi annali ed il suo autore, gli Swatch, le timberland, Jovanotti, Mosca e i vari fenomeni di massa. E i pirati, i Software Centres e gli anni '60.

FOLLOW THE FORCE, ALWAYS

Michele Maggio
The Last Knight jedi

P.S. Grande la foto di "minigruppo" anche se l'avrei preferita più "affollata".

Ho pubblicato questa lettera perché mi ha molto colpito, anche se non tratta la nostra consueta "materia". Ma chi ha mai detto che nella rubrica della posta non si possa, qualche volta, trattare di argomenti seri?
Caro Michele da quanto mi è parso di capire tu ora ti devi trovare in una di quelle che io definisco le classiche "crisi esistenziali". Probabilmente perché ti sei reso conto solo ora di come va realmente il mondo. I tuoi amici ti hanno deluso? Si sono comportati da ipocriti parlandoti alle spalle? Beh, allora sai cosa ti dico? Che quelli non sono dei veri amici, bensì quelli che io classificherei come opportunisti, cioè individui che ti sono amici quando gli conviene e per il resto se ne fregano. Non ti crucciare più di tanto, non ne caveresti un ragno dal buco lo stesso, il mondo è così e nessuno lo può cambiare. Ti faccio tanti auguri per il tuo futuro. Augh!

GIORGIO GUERRA COLPISCE ANCORA

Caro Ricki, è da un po' che non ci si sente! Sinceramente speravamo pubblicassi la nostra lettera "mai dire Zzap!", ma evidentemente ci sbagliavamo. Ma hai mai pensato che interesse possa avere la lettera di uno che ringrazia perché è stato pubblicato, iniziando dagli ultimi minuti di una mattinata scolastica, descrivendo minuziosamente ciò che ha fatto prima di arrivare a casa? Oppure, hai mai pensato alla noia nel leggere papiri lunghi 4 colonne riguardanti le impressioni di una lettrice nel leggere Zzap! Nuovo? Sono le stesse che provano tutti! O l'hai pubblicata perché è femmina? Tempo fa (un paio d'anni circa) scrissi -sigh- una lettera virtualmente identica a quella di Sim, soltanto che era più corta (non volevo rubare troppo spazio ad altri) e trattava del magnifico numero 40 (quello di Turbo Out Run), per tutta risposta... MBF non mi diede risposta. Sul momento mi incacchiai molto, ma riflettendo, capii che era una lettera inutile per la struttura della posta, ed MBF aveva, ancora una volta, operato la scelta giusta. Non sto dicendo che MBF fosse migliore di te, Ricki, ma se quelle due lettere (per non citarne altre, tipo quella di Igor Saviola nella tua prima posta) le avessi cacciate nella posta synthethica, non credo che gli autori ne sarebbero morti di infarto. Oltretutto hai pure eliminato la posta synthethica, ultima speranza per quei lettori che pur sforzandosi come dannati ogni mese, non riescono ad essere pubblicati: il mio (con il Tedesco ed Amilcare, che saluto! Ci sono rimasti male anche loro!) "Mai dire Zzap" credo sia sullo stesso livello di pubblicazioni come BovaByte II, e credo che , e credo che un po' di risate sarebbero state meglio di una pallosissima e minuziosa descrizione di un numero che si conosce a memoria. Peccato, Ricki, mi spiace doverti rivolgere queste critiche (soprattutto dopo gli elogi che ti ho mandato quest'estate!). Ti prego, fai ritornare la posta in breve! Un'ultima cosa: ci terrei a precisare che NON HO SCRITTO QUESTA LETTERA PER VIA DELLE MANCATE PUBBLICAZIONI, ma perché secondo me la posta è l'unica rubrica epistolare che si discosta dalle solite domande del tipo: "è meglio lo Speccy o il Neo-Geo?" e non voglio assolutamente che sia contaminata dalla normalità. Sappimi dire qualcosa Ricki!

Giorgio Guerra.

Caro Giorgio, non lo so neanch'io perché ho pubblicato questa lettera, in fondo il tuo "Mai dire Zzap!" è finito sul numero scorso... Ah sì, ora mi ricordo tutto! Bene, vi voglio spiegare cosa fa il lettore tipo quando ci invia una lettera. Dunque, innanzitutto scrive la lettera (ma come sono intelligente! NdR), e quindi si aspetta che la missiva venga pubblicata nello stesso mese in cui è stata scritta, noncurante dei diversi contrattempi in cui può incorrere una missiva. Quindi si precipita all'edicola di fiducia, si compra Zzap! e corre subito alla rubrica della posta. Appena si accorge di non essere stato pubblicato inizia a tirare accidenti a destra e manca e scrive immediatamente una lettera del tipo: "non è giusto, io vi ho scritto e non voi non mi avete pubblicato!" Questo ovviamente non è il tuo caso, ma questo è un ragionamento che trascende dal particolare per affrontare un discorso più generale. Beh, d'altronde vi posso capire, dal momento che anche io, quando ero solo un lettore lo avrei fatto. Ma l'essere entrato in redazione mi ha, diciamo così, aperto gli occhi e mi ha insegnato a gurdare le cose con una diversa angolazione. A nessuno di voi è mai capitato di pensare che magari, quando voi state scrivendo la vostra bella lettera di protesta, a noi non è ancora arrivata nemmeno la prima? Credete forse che le poste italiane siano sempre efficenti e che siamo sempre noi a commettere il misfatto? Beh, vi racconterò una bella storiella che potrà esservi utile a capire: io due anni fa sono stato in gita scolastica a Parigi (sì, lo so, non ve ne frega niente, ma andate avanti a leggere lo stesso), da cui ovviamente ho spedito un fracco di cartoline. Morale della favola dopo due mesi non ne era arrivata neanche una! Io ho iniziato a pensare che le poste francesi facessero schifo, ma quando sono arrivate, dopo il terzo mese, ho notato che la data del timbro era solo di due giorni in ritardo dalla data in cui le avevo spedite. Quindi le mie cartoline avevano messo due giorni per uscire dalla Francia e, arrivate in Italia, più di due mesi e mezzo per essere recapitate. Beh, questo può succedere anche con le vostre missive, quindi, prima di lamentarvi della mancata pubblicazione, aspettate qualche mese... Chissà, forse la vostra pazienza verrà premiata!

P.S. Per quanto riguarda la posta synthethica non ti devi assolutamente preoccupare. Infatti la sua sparizione di due mesi fa era soltanto dovuta a problemi di spazio. Faremo in modo che in futuro non accada più!

MA SIAMO DAVVERO TROPPO BUONI?

Cari cadaveri putrescenti (sindrome di Dylan Dog) (Giuda ballerino! NdR) stavolta vorrei proporvi un argomento serio. Non vi sentite un po' in colpa? No, calmi: non c'entra più né il rosa né l'azzurro, mi riferivo al fatto che SIETE DIVENTATI TROPPO BUONI! Fatevi un esame di coscienza: non è vero che ultimamente state diventando più larghi di manica nelle recensioni? Facciamo un esempio: Alien Storm (uno a caso).

Non mi vorrete raccontare che meritava davvero un 81%? Insomma: era così stupendo? No? E allora perché non metergli un voto più basso? Scusate, ma a mio parere quella ciofeca non era nemmeno degna di essere recensita. Se avete avuto il coraggio (e che coraggio!) di dare 81% a una roba del genere, perché a Turrican (a proposito: l'ho finito anch'io, finalmente!) non avete dato il 190%?

Dovete essere più cattivi! Se in fondo in fondo pensavate che Alien Storm fosse un gioco inferiore alla media, perché non gli avete schiaffato un bel 30% (che secondo me sarebbe stato anche troppo)? Ma non è l'unico caso in cui vi siete dimostrati teneri di cuore: i Simpson, The Blues Brothers, ed anche, mi dispiace ammetterlo, il mitico Dylan... VOGLIAMO IL SANGUE!!! Siate più violenti, più contestatori: se non vi sembra che un gioco sia poi un granché, subissatelo! Hey, non è che avete alzato la media dei voti per far vedere che il C^$ non è ancora - sigh - morto? Mah... In girum imus nocte et consumimur igni (Palindromo), come diceva Matteo Vignali (chi fubbe costui?)

So long, baby...

P.S. Sono favorevole all'inserimento delle foto all'interno della posta, e mi sembra che quel tizio che ha scritto la lettera introduttiva nella posta del N.64 (la realtà sociale nel etc, etc) sia "leggermente" toccato.

P.P.S. Avrei potuto farvi gli auguri di S. Valentino, ma poi ho pensato che lì in redazione non c'è nessuno che si chiamo Valentino...

Ri-so long, baby

Martina, "the Mad Ripper".

Cara Martina, se sei una nostra accanita lettrice da un po' di tempo (ma da un bel po') ti sarai di certo resa conto che le discussioni sui punteggi ritornano di tanto in tanto nelle pagine della posta di Zzap!. Questo è un problema che non riguarda solo Zzap!, ma qualsiasi rivista di videogiochi, infatti può capitare che un lettore non si trovi d'accordo sul punteggio di un recensore. In questo caso (Alien Storm) hai ragione tu, forse siamo stati un po' troppo altini, ma comunque ritengo che non sia un gioco da 30% come tu ci vuoi far credere. Beh, ti dirò, il redattore responsabile dell'errore è già stato punito... Infatti è stato condannato a rimanere inginocchiato sui ceci per un'intera settimana. Ti ricordo comunque (come mi sembra ha già detto il nostro Dave nella posta di CM) che i pareri sono soggettivi, e possono "oscillare" di diversi punti da recensore a recensore. Ricordati comunque che la maggior parte di noi è cresciuta e continua a crescere col C64, quindi di solito (quasi sempre) quando diamo un punteggio, quello E' il punteggio.

POSTA SYNTHETICA

Come sempre arriva l'appuntamento con le "frattaglie di lettera", ovvero quell'angolo della posta in cui si preferisce privilegiare la quantità, e rispondere ad un maggior numero di lettori possibile. Iniziamo dunque con Federico Ognibene, che ci suggerisce di dire nella pagella quando un gioco è in multiload e quando no, e poi ci intima di "non scrivere più che il C64 è il baby Commodore. Forse come numero di bit, ma rispetto all'Amiga ha anche qualche annetto in più" ed invita i lettori a rispondergli. Iniziamo a farlo noi dicendo che, da qualche parte della recensione, c'è sempre scritto se un gioco è multi caricamento oppure no. Certo è che non bisogna limitarsi a leggere la pagella o i commenti, se no, tutto il testo che scriviamo, cosa lo scriveremmo a fare? Infine, se noi chiamiamo il C64 "baby Commodore ", non lo facciamo certo per offenderlo, anzi, dal mio punto di vista mi sembra un vezzeggiativo che gli si addice. Se la cosa può consolarti, sappi che su TGM molte volte anche l'Amiga 500 si è beccato lo stesso appellativo. Torna Ricky `73 (alias Bruno Riccardo) che da Napoli ci manda le recensioni delle recensioni apparse sul nr 62. Le voci utilizzate dalla sua pagella sono interessanti: Originalità, Umorismo, Professionalità, Utilità e Chiarezza, il tutto condito da un Globalone finale. Grazie, ci è servita da lezione. Se altri lettori vorranno seguire le sue orme, facciano pure, a tutti i redattori interessano le "dritte" per migliorare il loro lavoro. Paolo Chiantoro di Rivoli ci ha scritto una lunghissima lettera toccando gli argomenti più svariati, e, come se non bastasse, ha aggiunto un bel disegno che ritrae Arnie sulla motocicletta usata in Terminator 2. Bello, anche se la spalla sinistra è un po' sifula... PA "the Silurated" ci ha spedito una fanzine intitolata "Comic Video Game Show", che segue a grandi linee l'impostazione originale di BovaByte. L'abbiamo gradita e, personalmente, mi ha fatto pure ridere. Il simpaticissimo Samuel Airoldi ci ha mandato una divertente analisi dettagliata del C64 ed alcuni trucchi per svariati giochi. Complimenti, qui in redazione ci siamo piegati in due dal ridere, continua così che sei forte (forse perché la mamma ti fa gli spinaci a colazione? NdD). Complimenti anche a Giordano Massimiliano, per aver spatasciato il suo registratore contro il muro, bravo, ma nessuno ti ha mai spiegato cos'è l'azimut? Un non precisato John si lamenta aspramete con noi sulla superficialità di alcune recensioni. In primo luogo non ci sembra di essere superficiali, in secondo non rimpiangiamo per niente i pempi passati. Non vorrete mica che ci mettiamo a fare i seri come kuella rivista, vero?

Ricki

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

ROBOCOP 2™

ocean

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433